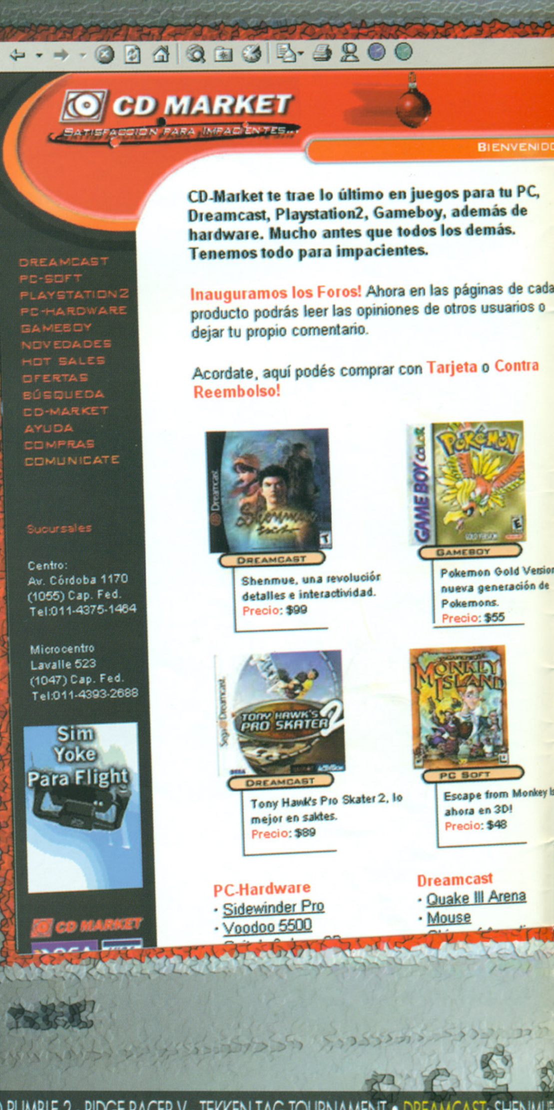

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GEN N
NUMERO 24
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290
¡MANIA ANIMADA!
Revisamos 102 Dálmatas, Chicken Run y muchos más!
XBOX
¿El fin de la PS2 y la DC?
Unreal Tournament
Violentos combates en la PS2
Y como siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:
DINO CRISIS (DC)
PERSONA 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00024
CHEATERS PARADISE: ¡UNA AVALANCHA DE TRUCOS DE LOS ULTIMOS JUEGOS!

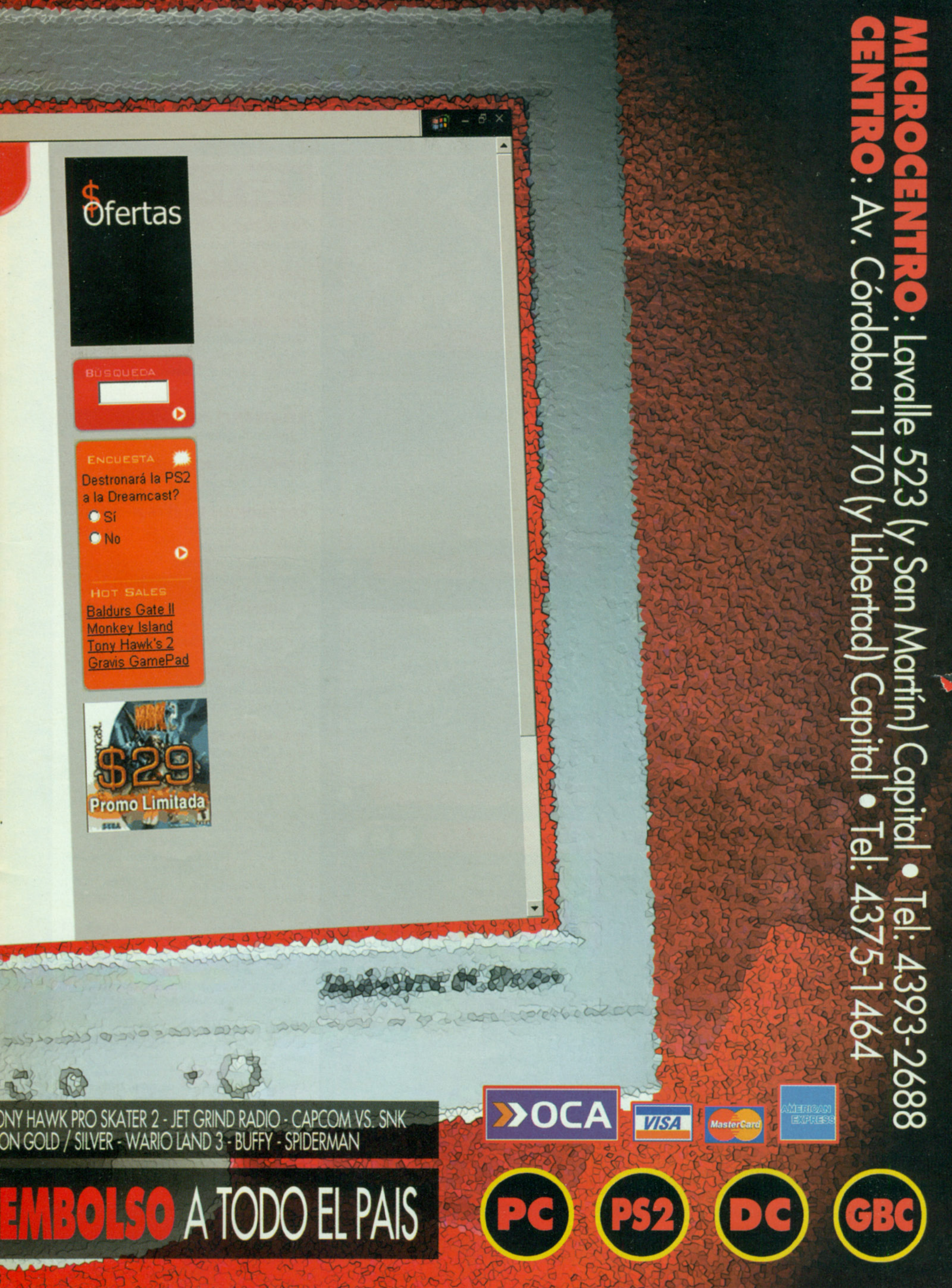
cdmarketonline.com.ar

SATISFACCION PARA IMPACIENTES



PLAYSTATION2: READY TO RUMBLE 2 - RIDGE RACER V - TEKKEN TAG TOURNAMENT • DREAMCAST: SHENMUE
PC: RUNE - ESCAPE FROM MONKEY ISLAND - ZEUS - FIFA 2001 - RED ALERT 2 • GAME BOY COLOR: POK

VENTA ON-LINE **CON TARJETA** Y **CONTRAR**



MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
$ Ofertas
BÚSQUEDA
ENCUESTA
Destronará la PS2 a la Dreamcast?
Sí
No
HOT SALES
Baldurs Gate II
Monkey Island
Tony Hawk's 2
Gravis GamePad
$29
Promo Limitada
ONY HAWK PRO SKATER 2 - JET GRIND RADIO - CAPCOM VS. SNK
ON GOLD / SILVER - WARIO LAND 3 - BUFFY - SPIDERMAN
EMBOLSO A TODO EL PAIS
OCA
VISA
MasterCard
AMERICAN EXPRESS
PC
PS2
DC
GBC

INDEX

INDICE ●●●● NOVIEMBRE 2000

ESTE MES



Xbox



Gran Turismo 3 A-Spec



Skies of Arcadia

FIRST APPROACH / FINAL TEST

Los juegos analizados en este número fueron cedidos gentilmente por CD MARKET

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Bembihy Videla
Máximo Frías

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde
Diego Eduardo Vitorero
Hernán Fernández

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Enero de 2001

Castigo eterno al que no lo juegue

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

Pag 38

EDITORIAL

Las compañías más grandes que tuvo jamás la industria de los videojuegos siguen lustrando sus cañones para la guerra de consolas que se viene a toda velocidad. Sony, Sega, Nintendo, Microsoft e Indrema parecen dispuestas a mandar toda la artillería al frente.

Nosotros estamos en el medio del campo de batalla, como buenos reporteros de guerra que somos, escuchando el silbido de las primeras balas. En este número les preparamos el primer informe especial sobre la máquina con la que Microsoft piensa apoderarse del mercado del entretenimiento hogareño. Porque de eso se trata: la compañía líder en el desarrollo de software para PC no sólo intenta salir a competir contra la PlayStation 2, la Gamecube, la Dreamcast o la L600; Microsoft apunta a destronarlas por completo, como ya hizo con otros productos de otras empresas, por ejemplo en el área de aplicaciones para Internet. Recordemos que desmembró a Netscape al introducir su navegador Internet Explorer como un módulo más de Windows, el sistema operativo usado en el 90% de las computadoras hogareñas.

La política de Bill Gates, el hombre más rico del mundo, es resistida por mucha gente, y varias veces su corporación ha sido acusada de monopólica por otras empresas, que incluso la han llevado a la Corte Suprema de los Estados Unidos. ¡Pero a Bill nada lo detiene! El futuro de la Xbox pinta realmente muy prometedor, y lo que en un primer momento parecía un ambigüo intento de enfrentar un mercado dominado casi exclusivamente por Sony y Sega, hoy es el ataque más poderoso de todos.

Las grandes compañías desarrolladoras de juegos, por su parte, están más que contentas con el proyecto Xbox. La consola de MS utiliza un lenguaje de programación que hoy es un estándar entre los desarrolladores de títulos para PC, de manera que los gastos de capacitación de personal y el tiempo de desarrollo serán menores que en sus pares. Esto nos asegura a nosotros, como jugadores, muchos y muy buenos juegos.

La gran pregunta, medio en serio, medio en broma, es si serán juegos estables. Alguien dijo por ahí que temía que fueran juegos que haya que instalar en el disco rígido de la consola, o que cada tanto debamos comprar nuevos componentes, como pasa en el mundo de las PC, forzándonos a gastar ingentes cantidades de dinero para mantener nuestras máquinas actualizadas. Según nuestro informe especial, esto no será tan extremo como lo pintan. Es que la gente no le tiene fe a Microsoft. Será cuestión de esperar.

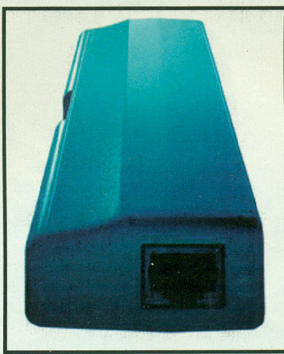
Con este número que tienen en sus manos, Next Level cumple dos años. ¡Es un bebé! Pero en sólo 24 números hemos logrado darle a los argentinos una revista de gran calidad, que los informa y los entretiene, inaugurando un estilo editorial único en su género. ¿Les cabe alguna duda? Nosotros estamos muy contentos con la aceptación que tiene nuestra revista, y también su hermanita Next Level Extra, que es chiquita de tamaño pero sabe como ninguna.

Queremos empezar este nuevo año, siglo, milenio, festejando con ustedes, que son la única razón de que nos esforcemos cada mes para hacer una revista mejor.

Muchas gracias por acompañarnos.

LA DREAMCAST YA TIENE MODEM DE BANDA ANCHA

Aparecido muy recientemente y sin previo aviso, este accesorio convierte a la Dreamcast en la primer consola en ofrecer soporte real para conexiones de alta velocidad.



Efectivamente, en estos últimos días Sega lanzó al mercado japonés su nuevo módem de banda ancha para Dreamcast, que permite usar conexiones como cable módem, líneas DSL y todo tipo de accesos de alta velocidad.

Según comentarios provenientes de Sega, con este accesorio, la presencia de la Dreamcast en Internet aumentará considerablemente en los próximos meses y ya se está trabajando en nuevos proyectos para empezar a aprovechar sus ventajas.

Por lo pronto se sabe que en el planeta Japón, la red SegaNet, ya comenzó a hacer las primeras pruebas con este aparatito, porque se detectaron algunas incompatibilidades con muchos de los juegos que actualmente ofrecen soporte para jugar online y hasta ahora uno de los únicos que parece no tener problemas sería Quake III Arena.

Pese a que por ahora este accesorio no tiene demasiadas aplicaciones prácticas en el resto del mundo, en un futuro puede llegar a ser indispensable si es que Sega se pone las pilas y lo aprovecha bien, ya que con esto podrían lograr juegos realmente capaces de competir con las PC en el terreno de Internet. Por ahora hay muchos comercios online que lo están ofreciendo en el resto del mundo por la módica suma de U$S 59, 99, pero otro de los problemas que por ahora existe en casi todo el mundo es que el costo de las conexiones de alta velocidad no es muy accesible que digamos, por lo que aquí en el planeta Tierra habrá que seguir esperando.

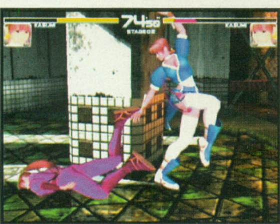
DEAD OR ALIVE: LA PELICULA

Mindfire Entertainment es el nombre de la compañía que adquirió los derechos del juego Dead or Alive, para intentar trasladar su éxito a la pantalla grande



Recientemente Mindfire Entertainment compró los derechos para la televisión y cine de Dead or Alive. Esta productora independiente tiene la intención de realizar una serie de películas y programas de TV basados en la popular licencia.

Aprovechando el éxito que "Los Ángeles de Charlie" están teniendo por los EE.UU. Mindfire, según palabras de su vocero, explotará a fondo los atributos de las muchachas tan pulposas y espectacularmente bien dotadas que se ven en el juego, así que imagínenselo nomás.



Muy poco se sabe del guión de la película, aunque con semejantes protagonistas ¿a quién le importa?, sólo trascendió que cuenta la historia de unas luchadoras que se unen para derrotar a una especie de demonio llamado Tengu (en el juego es el enemigo final) y según los planes de Mindfire la peli podría llegar a estar lista para finales de 2001.

REEDICIONES PARA CHRONO TRIGGER Y FINAL FANTASY IV

Square está haciendo planes para relanzar en el mercado americano dos de sus más grandes clásicos de todos los tiempos en sus respectivas versiones mejoradas.

La compañía japonesa Square, está considerando muy seriamente la posibilidad de relanzar, únicamente para el mercado americano, dos títulos que hicieron escuela y cuya influencia se nota hasta hoy en día.

De confirmarse esta posibilidad, tanto Chrono Trigger como la cuarta parte de la saga Final Fantasy, que irónicamente parece no tener ningún final, estaría planeado que las nuevas versiones de estos dos espectaculares títulos puedan estar listas aproximadamente para el mes de Octubre de este año.

Por lo pronto, los fanáticos de todo el mundo ya están enardecidos por la decisión y sus cartas de apoyo hacia el proyecto no se han hecho esperar.

Tampoco se sabe si estas versiones tendrían alguna mejora en lo que a los juegos en sí se refiere, aunque lo más probable es que sean idénticas a las originales, pero lo que sí se adelantó es que para ponerlas relativamente acordes a los tiempos que corren se incluirán nuevas secuencias animadas y muy posiblemente nuevas introducciones, hechas con la calidad a la que ya todos estamos acostumbrados.

SE ANUNCIO EL ESPERADO DEBUT DE LA XBOX

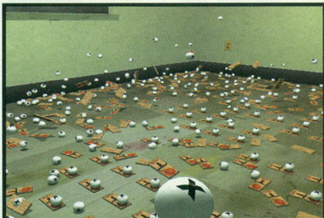
Poco a poco, Microsoft está comenzando a levantar el gran hermetismo que había en torno a su preciada consola y en poco tiempo más podremos verla como realmente es.

Ultimamente la Xbox de Microsoft se ha convertido en el centro de atención en todas partes y nos hemos enterado que la máquina y sus respectivos controles, serían presentados al público durante el Consumer Electronic Show, que tendrá lugar entre el 6 y el 9 de enero de 2001 en la ciudad de los casinos y el boxeo, es decir, Las Vegas.

Si bien desde hace ya algún tiempo se han venido mostrando demos, videos, cuadritos con especificaciones maravillosas y todo lo demás en diversas exposiciones y conferencias alrededor del mundo, recordemos que la consola nunca fue mostrada al público y que su diseño es aún uno de los secretos mejor guardados de la compañía.

Parece que Microsoft quiere que el 2001 sea el año de Xbox y por eso quiere mostrarla en funcionamiento y en toda su gloria tanto en el show antes mencionado como en la famosa Electronic Entertainment Expo mejor conocida como E3, que tendrá lugar alrededor del mes de Mayo.

Todavía no se sabe si en el Consumer Electronic Show se llegará a mostrar algún juego medianamente terminado o si una vez más estaremos ante los demos que todo conocemos, pero con seguridad, para la E3 la cosa será muy diferente.



EL RESURGIMIENTO DE LA SERIE CASTLEVANIA

Todo parece indicar que la firma nipona Konami, está trabajando en varios remakes de diferentes títulos de la espectacular serie Castlevania, que serán relanzados a partir del mes de Marzo.

De acuerdo con algunos comentarios hechos por miembros de Konami, actualmente se estaría trabajando en una especie de precuela del exitoso Castlevania: Simphony of the Night y al mismo tiempo estarían en etapas de producción, versiones actualizadas de otros títulos de la serie, como ser Dracula X entre otros. Por ahora no se hicieron demasiados comentarios al respecto, pero se sabe que el primero de estos títulos saldrá para PlayStation en el mes de Marzo.

¿SEGA DESARROLLARA JUEGOS PARA GAME BOY ADVANCE?

Todavía no se sabe hasta qué punto esta información podría ser cierta, pero en sucesivas entrevistas de distintos medios japoneses a representantes de Sega y de Nintendo, ninguno lo confirmó, pero tampoco lo desmintieron.

Lo cierto es que al parecer, Sega estaría considerando muy seriamente la posibilidad de entrar a producir juegos para la nueva consola portátil de Nintendo, que saldrá a la venta en Marzo.

FINAL FANTASY X SERA PRESENTADO OFICIALMENTE ESTE AÑO

En los primeros meses de este año, Square echará por tierra todas las especulaciones que hasta hoy existían sobre el décimo episodio de la famosa serie de RPGs, ya que con el anuncio oficial empezarán a llover detalles de nuevas aventuras por tierras encantadas, llenas de peligros y romances.

Además, Square tiene muchísimos ases en la manga que aún se está guardando en secreto.

Aparentemente, de todos los proyectos que Square viene preparando para este año, el más grande sería Final Fantasy X, junto con la tan esperada película que lleva el nombre de la conocida saga y el comienzo del testeo de la red de Sony (Play Online), por lo que éste de seguro será un año bastante movido, para ellos.

FECHAS DE SALIDAS — ENERO

PLAYSTATION

Vanishing Point - Acclaim
Tom Clancy's Rogue Spear - Redstorm
Triple Play 2002 - EA Sports
Mat Hoffman's Pro BMX - Neversoft
Nicktoons Racing - Hasbro
Alone in the Dark: The New Nightmare - Infogrames
Inspector Gadget - Ubisoft
DarkStone - Take 2 Interactive
Blade Arts - Enix
Martian Gothic - Take 2 Interactive
Rayman 2 Back to School - Ubi Soft
Road to El Dorado - Ubi Soft

PLAYSTATION 2

The Bouncer - Squaresoft
ESPN NFL Prime Time - ESPN / Konami
Aqua Aqua - 3DO
Tokyo Xtreme Racer - Crave
Star Wars: Super Bombad Race - Lucas Arts
Oni - Bungie
NBA Live 2001 - EA Sports
ESPN NBA 2 Night - ESPN / Konami
Rayman 2 Revolution - Ubisoft
Dinosaur - Ubi Soft
Dark Cloud - Sony CEA
Navy Seals - Jaleco

DREAMCAST

IHRA Drag Racing - Bethesda
Coaster Works - Infogrames
The Typing of The Dead - Sega
Kao the Kangaroo - Titus
Phantasy Star Online - Sega
Iron Aces - Infogrames
Vanishing Point - Acclaim
Half Life - Berkeley
Playmobil Hype - Ubi Soft

NINTENDO 64

Mega Man 64 - Capcom
Paper Mario - Nintendo
Eternal Darkness - Nintendo
Dinosaur Planet - Nintendo

GAME BOY COLOR

Mario Tennis - Nintendo
Action Man - THQ
Mission Bravo - Mattel
Return of the Ninja - Natsume
Monster Force - Konami

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

NAMCO MOSTRO LAS PRIMERAS IMAGENES DE SU NUEVO ACE COMBAT IV

La espectacular y mundialmente conocida serie Ace Combat hará su debut en PlayStation 2 a mediados de este año, con un título que a simple vista, parece de lo mejor

Ya hay más datos del juego que, extraoficialmente, pasó a llamarse Ace Combat 4, título con la mira puesta exclusivamente en la PS2. Gracias a la potencia del hardware de la máquina de Sony, todo a nuestro alrededor -alrededor del avión mejor dicho- influirá directamente en la jugabilidad, tal y como sucede en muchos simuladores de PC.

Tal es así que factores como la luz del sol, las nubes o la niebla podrían reducirnos la visibilidad o algunos otros detalles que también influirían sobre las condiciones de vuelo.

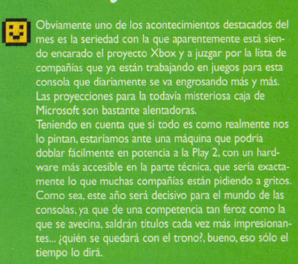
Al parecer, el estilo de esta cuarta parte de la serie tomaría un rumbo diferente al que se vio en Ace Combat 3, ya que en lugar de aviones con diseños futuristas pasaremos a usar réplicas de modelos reales entre los que tendremos al F22 Raptor, el último modelo de la línea de cazas franceses, Mirage 2000, y el extremadamente maniobrable Rafale.

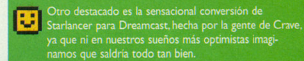


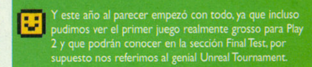
El juego, que estará disponible en formato DVD-ROM y como sucede en la mayoría de estos casos, primero saldrá a la venta en su país de origen -o sea Japón- en el verano de 2001 (invierno de 2001 para nosotros).

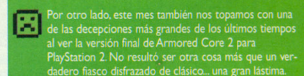
Todavía no se dieron fechas sobre su posible lanzamiento en los EE.UU., pero quédense tranquilos que les avisaremos en cuanto haya algún dato al respecto. Mientras tanto, babeen con las fotos.

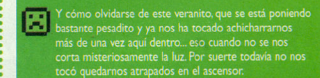

LO MEJOR Y LO PEOR


Obviamente uno de los acontecimientos destacados del mes es la seriedad con la que aparentemente está siendo encarado el proyecto Xbox y a juzgar por la lista de compañías que ya están trabajando en juegos para esta consola que diariamente se va engrosando más y más. Las proyecciones para la todavía misteriosa caja de Microsoft son bastante alentadoras.
Teniendo en cuenta que si todo es como realmente nos lo pintan, estaríamos ante una máquina que podría doblar fácilmente en potencia a la Play 2, con un hardware más accesible en la parte técnica, que sería exactamente lo que muchas compañías están pidiendo a gritos. Como sea, este año será decisivo para el mundo de las consolas, ya que de una competencia tan feroz como la que se avecina, saldrán títulos cada vez más impresionantes... ¿quién se quedará con el trono?, bueno, eso sólo el tiempo lo dirá.


Otro destacado es la sensacional conversión de Starlancer para Dreamcast, hecha por la gente de Crave, ya que ni en nuestros sueños más optimistas imaginamos que saldría todo tan bien.


Y este año al parecer empezó con todo, ya que incluso pudimos ver el primer juego realmente grosso para Play 2 y que podrán conocer en la sección Final Test, por supuesto nos referimos al genial Unreal Tournament.


Por otro lado, este mes también nos topamos con una de las decepciones más grandes de los últimos tiempos al ver la versión final de Armored Core 2 para PlayStation 2. No resultó ser otra cosa más que un verdadero fiasco disfrazado de clásico... una gran lástima.


Y cómo olvidarse de este veranito, que se está poniendo bastante pesadito y ya nos ha tocado achicharrarnos más de una vez aquí dentro... eso cuando no se nos corta misteriosamente la luz. Por suerte todavía no nos tocó quedarnos atrapados en el ascensor.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 LLEGA A LA PS2

EA pisa el acelerador y llega a la PlayStation 2 con un juego que promete romper con todos los esquemas conocidos hasta hoy

Ya viene en camino el espectacular F1 Championship Season 2000 de EA Sports. Según fuentes de información de los EE.UU. el juego permitirá hasta cuatro jugadores en simultáneo, a pantalla partida, usando el adaptador Multitap de la Play 2 y la posibilidad de competir entre 22 personas en un modo por tiempo, que además incluirá todos y cada uno de los pilotos de la temporada 2000.

Evidentemente, los muchachos de Electronic Arts, no se andan con pequeñeces o todavía les dura la alegría de año nuevo pero lo cierto es que salieron a decir que este será el juego de fórmula 1 más detallado y realista que se haya hecho hasta el momento... o sea nada de pequeñeces.



Entre otras cosas, parece que tanto los modelos de los autos, las pistas e incluso los cartelitos con los chivos de los sponsors serán una réplica fiel de los modelos reales, hasta en el más insignificante detalle... ¿qué tal?

EN CANADA, LA LOCURA POR LA PLAY 2 NO TIENE LIMITES

Y pensar que era difícil conseguir una PS2 para estas fechas

Realmente esto parece sacado de una película, pero en estos días, y por medio de una importante cadena de noticieros extranjeros, se dio a conocer que en Canadá la policía estaba pidiendo cualquier información que ayude a encontrar a los responsables de haberse afanado todo un camión con unas 400 PlayStation 2 en su contenedor el cual estaba estacionado en un concurrido depósito.

Al parecer, el vehículo fue encontrado unas 76 horas después de ocurrido el hecho por lo que es muy probable que los chorros hasta hayan tenido tiempo de ponerse a probar algunos jueguitos antes desaparecer del mapa sin dejar el menor rastro.

SEGANET HIZO SU DEBUT EN LOS ESTADOS UNIDOS

La dichosa red de Sega, para jugar a través de Internet, finalmente levantó vuelo en el gran país del norte con un éxito mayor al esperado

A principios de este año, la red con la que Sega pretendía comenzar con el uso masivo de la Dreamcast a través de Internet, se puso en funcionamiento y contra todos los pronósticos que se vinieron haciendo desde sus primeros anuncios, hasta el momento resultó todo un éxito y promete seguir avanzando.

Parece ser que el servicio resultó bastante estable, teniendo en cuenta que por ahora no trabaja con líneas de alta velocidad, por lo que cada vez más gente se está suscribiendo a SegaNet.

Actualmente son más de 20 los títulos de DC que permiten jugar por Internet, entre los que tenemos a Quake III, Starlancer, Phantasy Star Online y otros más. Desafortunadamente, como dije al principio, por ahora esto sólo es válido para USA y a decir verdad, las posibilidades de que Sega vaya a instalar semejante servicio para latinoamérica son más bien... remotas por no decir otra cosa.





Guilty Gear X

Desarrollado / distribuido por: Arc System Works / Sammy
Género: Pelea en 2D Fecha de Salida: Febrero de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por Santiago Videla

Probablemente no muchos recuerden el nombre Guilty Gear, pero, tiempo atrás, la gente de Arc System Works asombró a todos los fans de este género con uno de los juegos de pelea en 2D más alucinantes hechos para PlayStation, que entre otras cosas le pasó el trapo a la mayoría de los títulos que había en ese momento.

En lo personal, creo que incluso hoy por hoy, Guilty Gear sigue siendo uno de los mejores y más frenéticos juegos de pelea en 2D que conozco y la buena noticia es que muy pronto el nombre Guilty Gear hará su espectacular debut en Dreamcast.

Hace muy poco, la versión ponja de este juego fue lanzado en tierras niponas, arrasando con las ventas de una forma pocas veces vista. Luego de verlo funcionando les aseguro que, por primera vez, un título de estas características que no viene ni de Capcom ni de SNK tiene todo lo necesario (y tal vez más) como para marcar un antes y un después en materia de juegos de pelea en 2D.

¿Adiós al monopolio de Capcom y SNK?

Por primera vez, el indiscutido liderazgo de las compañías que marcan el rumbo en este tipo de juegos (Capcom y SNK, por supuesto) se ve seriamente amenazado, y no es para menos.

Tomando de una forma muy hábil los mejores elementos de muchos conocidos títulos del género, para combinarlos en un solo juego y dándole algunos toques realmente únicos, los muchachos de Ark System Works van camino a repetir su rotundo éxito en PlayStation, que en este caso podría marcar el principio de toda una nueva generación de juegos de pelea en 2D.

Pero lo más importante de todo esto es que el impresionante nivel de producción que han alcanzado en este caso obligará a las grandes compañías a ponerse las pilas de una buena vez y dejar de robar usando siempre los mismos dibujos en baja resolución de hace 3 años... no quiero decir a qué firma me refiero en particular, pero me parece que su nombre empieza con C.

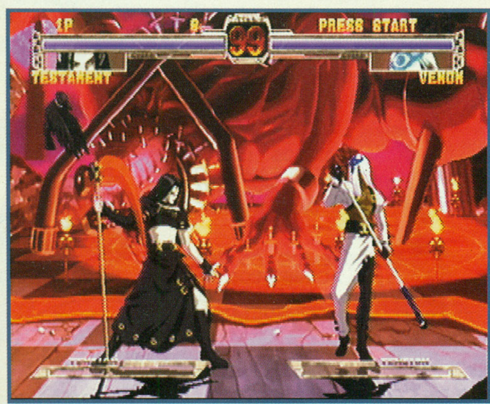
Con una jugabilidad muy similar a la de los más conocidos representantes de esta categoría, Guilty Gear X introducirá un sistema de combos muy simple, al que resultará muy fácil acostumbrarse.

Los ataques especiales y súper combos también están presentes aquí e incluso contaremos con el regreso de las tan polémicas "Destructions", mejor conocidas como Fatalities, aunque estos movimientos han sido modificados de manera que sólo podamos hacerlos bajo ciertas condiciones bastante particulares, para evitar desbalancear al juego, tal y como sucedía en la versión original.

Recordemos que, anteriormente, estas Fatalities se podían hacer casi en cualquier momento y, al colocarlas con éxito, el atacante automáticamente ganaba los dos rounds, detalle por el que hubo muchas quejas, pero que por fortuna será corregido.







Indudablemente, las novedades más importantes de aportará Guilty Gear X es que, entre otras cosas, será el primer juego de este estilo que usa gráficos en alta resolución (640x480), lo cual representa un importante avance para este tipo de arcades que últimamente venían perdiendo terreno ante sus pares hechos en 3D.

Pero eso no es todo, porque además de los más que impresionantes dibujos estilo animé y el sensacional trabajo de diseño, que es una constante en cada escenario y personaje, este juego ha demostrado tener las mejores y más prolijas animaciones jamás vistas en esta categoría, todo esto acompañado por asombrosos efectos especiales que, en cuanto a calidad, lo ponen a la par de las mejores series animadas japonesas, un verdadero logro.

En este nuevo Guilty Gear volveremos a encontrarnos con la mayoría de los protagonistas de la primera versión, a quienes por supuesto se les unen algunos nuevos camaradas, para agarrarse a las trompadas como nunca.

Si no tuvieron la oportunidad de conocer a Guilty Gear en PlayStation, y son fanáticos de los arcades de pelea, les recomiendo que, sin importar de qué compañía sean fanáticos, no le pierdan el paso a éste, ya que por decirlo de alguna manera, promete convertirse en el Soul Calibur de los juegos de pelea en 2D, dejando a todos los viejos conocidos con la boca bien abierta y unos cuantos dientes menos.

NEXT LEVEL

Y

X TECNOLOGIES





TE BRINDAN

SENSACIONAL CONCURSO FIN DE AÑO

ENVIANOS UN E-MAIL A PREMIOSNL@CIUDAD.COM.AR O UNA CARTA A LA EDITORIAL - PARAGUAY 2452 4°B (1121) CAPITAL FEDERAL, CON TUS DATOS (NUMERO DE TELEFONO, DIRECCION, DNI, EDAD, NOMBRE COMPLETO Y CONTESTANDO LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, Y PODES GANARTE 23 SENSACIONALES ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION!

PARA PARTICIPAR, CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1) ¿Qué te gusta más de Next Level?
2) ¿Qué te gusta menos?
3) ¿Tenés PC con acceso a Internet?
4) Si tenés PC, ¿qué te parece nuestra página web en Datafull.com?
5) ¿Qué te gustaría ver en Datafull.com?



TENES TIEMPO HASTA EL 20 DE ENERO!



ESTE CONCURSO ES VALIDO SOLAMENTE PARA LA REPUBLICA ARGENTINA



Project Justice

Desarrollado / distribuido por: Capcom
Género: Pelea
Fecha de Salida: Marzo de 2001
Información en Internet: www.capcom.com

Por Santiago Videla

Quién lo hubiera pensado ¿no?... ¿Será acaso la falta de ideas nuevas o es que en Japón los Rival School tuvieron tanto éxito?... bueno, sea como sea, en poco tiempo más Capcom volverá al ataque con el tercer episodio de esta vapuleada serie de juegos de pelea, que para variar un poco incorpora algunas novedades con las que pretende deshacerse del olor a sótano que ya se le había empezado a sentir en su segunda parte... ¿lo logrará?

¿La tercera es la vencida?

Aparentemente, con Project Justice Capcom planea marcar un antes y un después en lo que a esta serie se refiere y dejar atrás a sus no muy exitosas versiones anteriores, haciendo algunos cambios que a pesar de no ser un canto a la creatividad pueden servir para mejorar las cosas un poco.
Siguiendo la ya conocida línea tan característica de la serie, aquí no veremos ningún personaje que haya tomado parte en otro juego de Capcom a excepción de los dos Rival Schools anteriores, ya que todos los participantes no son otra cosa que estudiantes de secundaria con mega poderes, que a veces parecen un poquito exagerados.

Tal y como sucedió con el último título de la serie "Vs" (Marvel vs Capcom 2), los tradicionales equipos de dos integrantes ahora serán de tres, que podrán pelear en forma alternada, pero no de la manera a la que todos estamos acostumbrados desde hace tiempo. Este es uno de los primeros cambios importantes que tendrá el juego.

El asunto es que el primer personaje, será con el que peleamos normalmente, mientras que el segundo entrará en pantalla cuando hagamos ciertos movimientos especiales llamados "Team Attacks", en los que ambos luchadores atacarán al oponente en una especie de coreografía combinada de sopapos.

El tercer miembro del equipo únicamente intervendrá en lo que vendrían a ser los Súper Combos más groseros, en los que los tres personajes a la vez se le van al humo al contrario para dejarle la trucha hecha bolsa, pero también sirven para intentar cancelar este tipo de movimientos de una forma bastante singular.

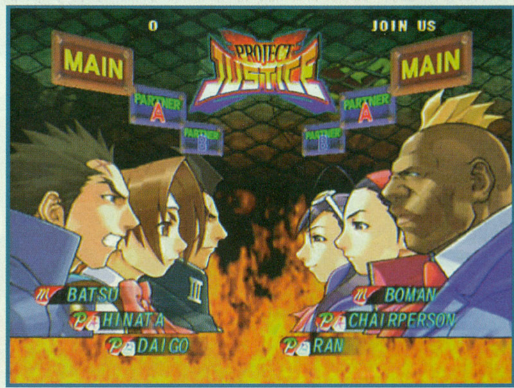
Supuestamente, este tercer personaje tendrá la posibilidad de interrumpir los Súper Combos especiales atacando al último integrante del equipo contrario y en ese momento ambos iniciarán una pequeña pelea en la que ganará el primero que le coloque un bife al otro, y eso determinará si el ataque especial continúa o es interrumpido.

Por lo demás, los modos de juego incluirán al tradicional Story Mode, en el que sólo podremos formar nuestro equipo únicamente con miembros de una misma escuela o la clásica opción "Free", que nos permitirá hacer las combinaciones que se nos antojen.

Por el lado de los gráficos es de donde vienen las mejoras más importantes, ya que en lugar de reciclar los mismos modelos de siempre, esta vez Capcom se puso un poco más las pilas e hizo de nuevo todos los personajes, incluso todos aquellos que ya habían aparecido en los títulos anteriores.

Otra gran mejora es que la fea combinación entre personajes en 3D con imágenes de fondo hechas en 2D, ya es cosa del pasado, dando lugar a escenarios totalmente modelados en 3D al estilo Power Stone.

Si bien los modelos de los personajes no se comparan con juegos de la talla de Soul Calibur o Dead or Alive 2, ahora usan unos cuántos polígonos más y aparentan estar muy bien logrados, siempre manteniendo el estilo animé tan clásico de esta compañía.





Aunque parezca mentira, todo parecería indicar que por primera vez estamos ante un título de la serie Rival Schools bastante prometedor y llamativo, así que esperemos que los amigos de Capcom hagan los deberes como corresponde y no se manden algún moco de último momento.



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Desarrollado / distribuido por: Ritual / G.O.D.
Género: Aventuras Fecha de Salida: Enero / Febrero
Información en Internet: www.godgames.com

Por Power Metal Ferzzola

La revista Heavy Metal, objeto de culto allá por los gloriosos ochentas, gozaba de una reputación que, hasta hoy en día, logra que nos saquemos el sombrero en señal de respeto para con el intrépido dibujante Richard Corben. En esa misma década, Heavy Metal fue llevada al cine y, también la película, es considerada hoy por hoy un objeto de culto. Mucho se habló desde 1998 de la posibilidad de que se rodara otra película de Heavy Metal, pero recién se concretó en el año 2000. Desgraciadamente, Heavy Metal F.A.K.K. 2, así se llamó, fue directo a la televisión yanqui porque, según dicen, era un desastre. Así y todo, la minita protagonista se sabía que conquistaría las hormonas del público masculino. Entonces, Ritual Entertainment comenzó a desarrollar, a la par de la peli, el juego utilizando el engine de Quake III Arena. En septiembre de 2000 nos llegó el susodicho juego a nuestras queridas PC y, si bien fue un muy buen título, podría haber dado para más. Y, ahora, con esta nueva moda de exportar los títulos de un lado a otro, acortando las diferencias entre consolas y computadoras personales, Heavy Metal F.A.K.K. 2 y Julie, esa infartante mujerzota, están por llegar a la Dreamcast.





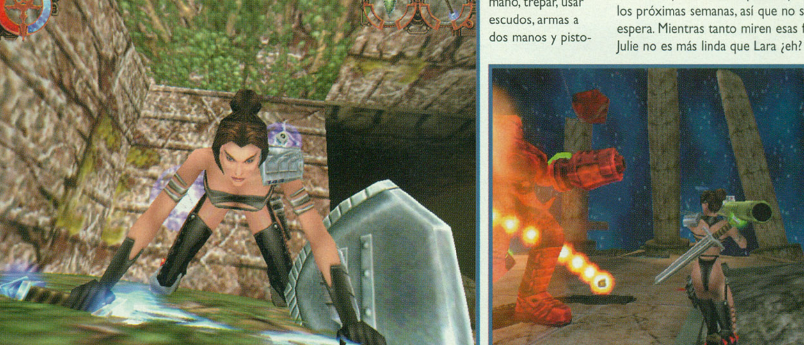


¿Lara?... ¡un poroto!

En el juego controlaremos a Julie -si es que podemos prestarle atención al juego con semejante minón frente nuestro- en el increíblemente vasto mundo de Eden2. Una corporación, de ésas que extingen todos los recursos naturales de un planeta, está atentando contra el equilibrio ecológico de Eden. Y Julie no se va a bancar esto bajo ningún punto de vista y luchará contra cualquier horda de mutantes, monstruos, asesinos y otras bellezas que intenten detenerla. Siempre, por supuesto, con una ajustada vestimenta de cuero puesta sobre su cuerpo y asegurándose de estar en poses que, bueno... podrían provocarnos un paro... cardíaco ¿no?
Julie puede hacer todo lo que Lara y mucho más; por si fuera poco, Julie es, para mi gusto, más linda. Puede correr, saltar, luchar mano a mano, trepar, usar escudos, armas a dos manos y pistolas muy muy grandes. Lo que nos preguntamos, todos los que tuvimos la oportunidad de jugar a Heavy Metal F.A.K.K. 2 en PC, era... ¿dónde demonios se guardaba esta chica todo ese arsenal? ¡Porque la muchacha puede controlar montonazos de armas altamente destructivas, desde espadas hasta Uzis, pistolas, bazookas, armas lasers y granadas, pero no creemos que pueda guardar todo en la diminuta tanguita que usa!

¿Mejor?

La versión de PC tuvo sus errores. Gráficamente el juego es genial, no por casualidad fue realizado con el engine de Quake III Arena, que hace poco honrara nuestras Dreamcast, pero la jugabilidad era por momentos mala y... ¡no tenía Multiplayer! Bueno, se espera que el paso a la consola, donde estos juegos son más comunes, y el uso del control mejoren la jugabilidad. Por el lado del Multiplayer, Ritual promete, dándose cuenta del moco que se mandó en PC, varios modos Multiplayer con varias Arenas.
Veremos qué tanto cumplen. El juego estará listo en los próximas semanas, así que no será muy ardua la espera. Mientras tanto miren esas fotitos y díganme si Julie no es más linda que Lara ¿eh?









Gran Turismo 3 A-Spec

Desarrollado / distribuido por: Sony Computer Ent. / Polyphony Digital
Género: Automovilismo Fecha de Salida: Verano de 2001
Información en Internet: www.scea.com

Por Diego E. Vitorero

¡Quien se jacte de ser mega-fana de los autos y no conoce la saga Gran Turismo que arroje la primera piedra!
Fue un éxito indiscutible en la Play y ahora promete (como lo hacen todos los desarrolladores) ser el mejor juego de autos en mucho tiempo para la PS2. Contará con más 130 autos, posiblemente 160, de los fabricantes más conocidos de todo el mundo como son Audi: S4, TT 1.8T Quattro; Dodge: Viper GTS; Mitsubishi: LANCER Evolution; Nissan: PENNZOIL NISMO GT-R; Subaru: IMPREZA Rally Car; estos son sólo unos pocos y cada uno tendrá sus propios datos técnicos.
Aprovechando las aptitudes de la Play 2, en GT3 los autos estarán conformados por la suma de 5000 polígonos, contra los 300 de GT2. El sonido de todos los súper autos estará emulado a partir de los modelos originales ¡Así que vayan preparando los parlantes de los televisores para sacudir al barrio con todo el rugir de los motores más potentes del planeta!
De seguro que se preguntarán dónde meterán tanta información, ya que si tenemos en cuenta toda la data del juego, no es nada fácil albergar todo esto en un CD común; GT3 vendrá en DVD.
En lo que respecta a jugabilidad, tanto la física de los coches como los derrapes, aceleración y virajes fueron pulidos para dar una experiencia real de manejo.
Se dice que también se podrá usar un volante de PC con puerto de conexión del tipo USB. El accesorio puede ser conectado a uno de los dos puertos universales que vienen en la consola. Por lo menos quedó comprobado que en la PS2 pueden conectarse teclado y más con ese puerto, aunque hay que ver si el juego lo soporta. A GT3 no le será nada simple opacar a los juegos automovilísticos para Dreamcast, consola que cuenta con excelente títulos en su haber y que cada vez son más.





Combustible en mi sangre

Eso es lo que necesito, que todo el octanaje de una de las mejores sagas de juegos de autos no me decepcione y fluya por mis venas para darme mi cuota de adrenalina diaria.
La versión japonesa de Gran Turismo 3 (Gran Turismo 3 A-Spec) es muy posible que esté a la venta en algún momento de febrero, y en marzo para el Viejo Continente.
Mientras tanto, se pueden ir babeando con algunas de las imágenes que pueden encontrar en la nota del nuevo juego para la nueva consola de Sony que promete revolucionar la experiencia de manejo virtual. Además, en la sección de juegos de www.datafull.com también pueden encontrar más datos y fotos.
Gran Turismo 3 promete, sus desarrolladores prometen como lo hicieron todos al sacar sus juegos para PS2. Todos prometen pero nadie cumple. Igualmente, a juzgar por los comentarios de nuestros corresponsales en la E3, GT3 dejará con la boca abierta a más de uno y es posible que se perfile como el mejor juego en su categoría para la nueva generación de consolas.
¡Lo quiero, y lo quiero ya!







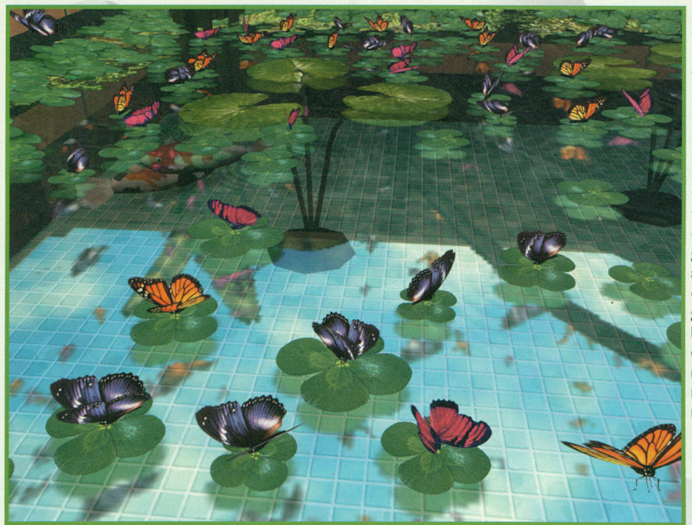
En este informe, les explicamos por qué la Xbox, del monopólico Bill, es una de las más prometedoras del frente de batalla.

Por Maximiliano Ferzzola

Microsoft...



¿Qué fue lo que sentiste al leer ese nombre? ¿Recuerdos de Sistemas Operativos tildados? ¿Simuladores de vuelo? ¿Bill Gates como el Anticristo? ¿Una empresa que pretende currar con el mundo de las consolas? ¿Monopolio? Bueno... ¿por qué no? De hecho, Windows se tilda, Microsoft hace simuladores de vuelo por doquier, Bill Gates está considerado, por algunos, el Anticristo, y que les gusta currar, les gusta, además de monopolizar el mercado. Pese a quien le pese, éstas son verdades casi indiscutibles. Pero parece, queremos creer, que la entrada del gigante de las PC al mundo de las consolas jamás fue tan seria ni comprometida. Microsoft es una de las empresas que más transparente ha sido en cuanto al avance de su consola, el Proyecto Xbox... ¿Manipulación de la prensa o ganas de hacer las cosas bien? Eso lo dejamos a vuestro juicio, queridos lectores, y es por eso que hemos recopilado información, detalles y demás cosillas para que se vayan perfilando una idea de cómo viene la mano. Personalmente, y aunque sea poco objetivo, considero a la Xbox como una de las consolas que mejor encaminadas vienen y que más pueden cautivar a la comunidad consolera. ¿Por qué? Bueno, continúen leyendo...



Unreal. Este engine incluye un editor de creación de niveles, un programador de scripts, código fuente para el engine, todas las herramientas creadas hasta el momento por Epic Games, el código fuente completo usado para Unreal y Unreal Tournament, soporte ilimitado por el equipo tecnológico de Epic y el acceso a todas las actualizaciones con que cuente el engine. Allard, manager general de la Xbox, encargado del área de desarrollos de terceros, dijo: "Para triunfar hay que tener gran contenido, es por eso que buena parte de nuestra estrategia es trabajar cerca con la comunidad desarrolladora de juegos, las mentes creativas, para crear los mejores juegos para la Xbox"

Third-Parties, la columna vertebral del proyecto

Como ya dijo Allard, la estrategia de Xbox sería la de trabajar espalda con espalda con los desarrolladores de juegos. "Estamos haciendo todo lo posible para proveer de kits de desarrollo, herramientas y soporte a todos los que lo requieran, para que los desarrolladores alcancen sus visiones creativas en la Xbox", agregó el manager y, aunque resulte increíble, ya hay cerca de 170 compañías que están desarrollando sus juegos para el día

Especificaciones técnicas

No los voy a aburrir con numeritos sin sentido que nadie entiende y poco divierten, además de que tampoco han trascendido demasiado. Simplemente les voy a comentar que la Xbox va a correr bajo un procesador Intel Pentium III de 733MHz. Usará un procesador gráfico nVIDIA totalmente perfeccionado y retocado para la consola, tendrá 64 megas de RAM, unos 5 Gigabytes de disco rígido y 256 canales separados de audio. Por supuesto que todo esto suena muuuy PC, pero cada uno de los componentes estarán retocados para que, en conjunto, funcionen como una consola. Según los especialistas, estas especificaciones corresponden a una máquina, por lo menos, el doble de poderosa que la PlayStation 2.

Kits de Desarrollo para todos los gustos

De todas maneras, el target de la Xbox no se corresponde con "quién tiene la máquina más poderosa", sino por quién tiene más y mejores compañías que le desarrollen juegos y, por supuesto, por la calidad de los mismos. Microsoft, para asegurarse de que la Xbox cuente con cantidades inenarrables de títulos, ha construido dos kits de desarrollo que se distribuirán de manera totalmente gratuita. El primero se llamaría *Xbox Protype Kit* y serviría para que los desarrolladores independientes creen un prototipo del juego sin tener todavía ningún contrato con las distribuidoras. El segundo, llamado *Incubator Program*, permitirá, a todos aquellos que tengan ideas innovadoras dándoles vuelta por la cabeza, crear un bosquejo bastante completo del juego para que la gente de Xbox la estudie, vea qué onda y si tiene posibilidades de triunfo y, si así es, le brindarían su apoyo para que el bosquejo se haga una realidad. Kevin Bachus, ejecutivo corporativo de Microsoft, argumentó sobre el tema: "Los cambios en la industria del videojuego y los aumentos en los costos de producción, hacen cada vez más difícil para los desarrolladores independientes acceder a las mayores distribuidoras. La historia ha demostrado que grandes juegos vienen de cualquier lado y queremos establecer un ambiente en donde los desarrolladores dotados, a pesar de sus recursos, tengan la oportunidad de realizar sus visiones creativas para la Xbox".

Además de los kits de desarrollo de la empresa de Bill, Epic Games ya es un proveedor oficial de herramientas para la Xbox y está trabajando en la conversión del engine

del lanzamiento de la Caja de Microsoft. Y, por supuesto, cada vez se engrosa más la lista de compañías que desarrollarán juegos en el futuro de la máquina.
Entre otras cosas, gran revuelo provocó, y más conociendo el perfil monopólico de Microsoft, la exclusividad de Munch´s Oddysee para la Xbox, que privó a los usuarios de las demás consolas de ese juego que pinta increíble. Lorne Lanning, presidente de Oddworld, reveló que la empresa dejó de trabajar para la consola de Sony y que ahora se dedicará a hacer una versión de su nuevo juego sólo para Xbox. Lanning comentó que la versión de PS2 iba a ser muy buena pero que sin duda la de su competidora será mucho mejor, con mejores gráficos y texturas, mejor jugabilidad y más personajes en pantalla. Otro de los puntos que piensan mejorar va a ser el de la iluminación ya que, según él, la tecnología de la Xbox es ampliamente superior a la de la PlayStation 2, y hasta más fácil de aplicar. Por otro lado, Square, si bien esto todavía no ha sido confirmado oficialmente, también estaría desarrollando su Final Fantasy XI para la Caja X y Konami ya confirmó dos de sus grandes franquicias: Metal Gear Solid y Silent Hill. También Electronic Arts, EA para los amigos, recientemente anunció todo su apoyo para esta consola y piensa desarrollar 10 juegos para sus primeros seis meses de vida. SSX Snowboarding ya fue confirmado, mientras que el resto son puros rumores, con mucho fundamento eso sí, y se cree que juegos como Madden NFL 2001, Knockout Kings y FIFA verán la luz en la Xbox.

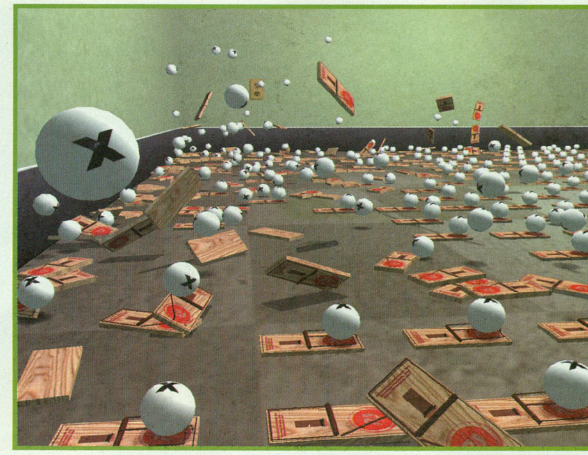


Imagen Institucional, el espejo me juega en contra...

Seamos sinceros, Microsoft es Microsoft. Todos los que tenemos computadoras usamos sus productos, pero si tuviéramos elección... ¡NO LO HARIAMOS! ¿Por qué habríamos de confiar que la Xbox no se convierta en un futuro dolor de trasero? Bueno, para comenzar, porque funcionarios allegados al proyecto afirman que la Xbox es todo acerca de juegos. No está hecha para navegar en Internet, ni para chequear mails, no tiene menú de inicio, ni nada. Como en toda consola, uno pone un juego y el juego arranca sin pedirnos drivers ni cosas extrañas.
Supuestamente, tampoco vamos a poner las manos en el fuego por Microsoft, todos los componentes de hardware están retocados y perfeccionados para que funcionen como una consola. No será "upgradeable", lo que quiere decir que, en un futuro, no nos van a venir a decir que tenemos que comprar tal o cual "Expansion Pack" para jugar sus juegos. De hecho, Ed Fries, vicepresidente para la publicación de juegos, dijo en una conferencia de prensa que: "Me compré Perfect Dark para mi N64, llegué a mi casa y vi que necesitaba la expansión de memoria para jugar el Single Player. Creemos que el Upgrading en las consolas es mal negocio. Es por eso que creamos el disco rígido. Buscamos que los desarrolladores se den cuenta que pueden tomar ventaja del mismo. Sony está diciendo: 'Bueno, tendremos esta inclusión luego...´, pero eso no les sirve a las compañias." Conciso y duro el muchacho... "Un montón de gente ha de pensar `Bueno, ésta es otra compañia metiéndose en el negocio de las consolas hogareñas´ y que no tendremos éxito. Pero creo que ellos no entendieron que este grupo está compuesto por jugadores a los que realmente les importan los juegos y sienten pasión por ellos", continuó Ed. El Proyecto Xbox no sólo está dirigido por jugadores Hardcores, sino que está dirigido a jugadores Hardcores de edades que oscilen entre 16 y 26 años.



Inicialmente, Xbox no contará con una mascota oficial sino que los muchachos pretenden que alguno de esos personajes emergan de los juegos por venir para convertirse en una mascota natural y sin imposiciones. Así que, por el momento, no vamos a tener ni a quién vitorear, en caso de que las cosas salgan bien, ni a quién vapulear si las cosas no nos cierran del todo.

Halo



En su afán por exclusividades, Microsoft compró la compañía Bungie, luego de tratar desesperadamente de comprar Square, Konami y Capcom, para hacerse con el juego Halo, que la misma estaba desarrollando. ¡Miren si prometerá este juego que Microsoft compró una compañía entera para tener su exclusividad! Halo, que viene desarrollándose desde 1998, es un juego de ciencia ficción e intensa acción en tercera persona. Como podrán ver en las fotos que acompañan este recuadro, los gráficos pintan excelentes y aseguran que el juego es tan bueno como lo describen las fotos. Halo se desarrollará en otro sistema solar donde los humanos vamos a investigar las nuevas tecnologías que se han detectado. Por supuesto que nada es tan simple, el lugar está lleno de aliens y así comenzará una disputa por los nuevos chiches tecnológicos. El jugador podrá elegir batallar del lado alien o humano y cada uno presentará diferentes características. Cada raza tiene montones de armas a su disposición, así como vehículos especiales que podrá controlar para destruir todo de una manera más copada. El juego promete un multiplayer que aproveche las capacidades de conexión de la XBox a full, y los gráficos tendrán más de 100 millones de polígonos por segundo; el sonido saldrá por todas las pistas disponibles de la máquina de Microsoft y... ¡nos morimos de ganas por jugarlo!



Halo estará disponible cuando el 2001 empiece a ver su fin, tal vez antes, pero poco han querido decir los seguidores de Bill.

Oddworld: Munch's Oddysee

La éxodo de los Mudokons continúa por XBox, y solo por XBox, mis amigos. La gente de Oddworld Inhabitants, creadora del juego, sorprendió al mundo entero con sus anteriores entregas de OddWorld. Abe's Odyssey y Abe's Exodus y, de alguna manera, posicionaron un nuevo género con algo de humor negro, patético y morboso, aunque inocente, que aún no encuentra definición. Nuestra labor como Abe era liberar a los Mudokons cautivos y evitar la extinción de la raza que, poco a poco, se estaba convirtiendo en hamburguesas. Las dos entregas anteriores eran juegos de ingenio, con muchos puzzles y situaciones copadas, con una extraña mezcla de plataformas. Y, por supuesto, esta entrega promete mucho más de eso y, claro, mucho mejor.

Munch, nuestro nuevo amigo, pertenece a una raza llamada Gambit, que fue conquistada por los capitalistas y grotescos extraterrestres. Y, como él es el único con las aptitudes necesarias para la labor, se encamina en la tarea de liberar a su pueblo. Abe, también formará parte de toda la tramoya, ya que deberá rescatar al último Mudokon de las garras de los negreros: su madre. Ambos tendrán diferentes habilidades, por lo que la parte de ingenio se hace más variada y compleja, y tendrán que usarlas a conciencia. Ahora el mundo de Oddworld estará en un espectacular 3D. Con el transfondo de las dos aventuras anteriores, Munch's Oddysee es uno de los más esperados para la XBox. Pero ahí no queda la cosa, Oddworld Inhabitants ya está desarrollando nuevas aventuras de nuestros idiotas y patéticos héroes y, se sabe, que la próxima llevará por nombre Squeeks Odyssey. ¿No será mucho?



Bueno, ya saben un poquito más sobre el nuevo proyecto de Microsoft... ustedes juzguen. Esperamos sus comentarios en el próximo Reader's Corner.

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS





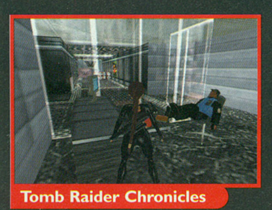
Chiken Run



Persona 2



Kessen



Tomb Raider Chronicles

LO MEJOR DEL MES



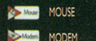
Unreal Tournament

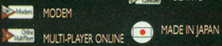


Starlancer

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL







ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!
Si a pesar de ñuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

007 Racing



Por Maximiliano Ferzzola

Últimamente, los juegos de James Bond se vienen en bandada. Tratando de innovar un poco en el mundo Bond, EA ahora nos trae un juego de autos bastante vanguardista y, como siempre, la cosa les salió de medio pelo. Parece que Bond no anda con mucha suerte... En varias misiones, James, arriba de su auto, deberá cumplir con diferentes objetivos (inspirados en las mejores escenas de acción de sus films), algunos mejores que otros, que van desde eliminar helicópteros y reventar cuanto auto veamos hasta misiones de infiltración. Una de las principales fallas de este título recae sobre la jugabilidad. Por alguna extraña razón, cada vez que agarramos un ítem, ese ítem se pone como activo. O sea, si estamos disparando con nuestro lanzamisiles contra los coches enemigos y, accidentalmente, agarramos la Cortina de Humo, esta última se pondrá activa y comenzaremos a tirar humo por nuestro trasero mientras los enemigos nos hacen cachitos. Además, apuntar es algo realmente caótico y frustrante. Gráficamente el juego es tirando a decente, pero el uso de las texturas no es nada prolijo ni lindo. El sonido, a diferencia del último título de Bond de EA, es lo mejor del juego. El doble de Brosman realmente se esforzó en hacer las cosas lo mejor posible. El multiplayer, en tanto, no divierte. Aún con todas sus fallas, no sería de extrañar de que nos enchufemos un rato con este juego, a sabiendas de que no estamos jugando ninguna obra de arte, claro. Manejar el Aston Martin DB5, o el BMW 750, el Lotus Esprit y BMW Z3, entre otros, seduce a cualquiera.



Compañía / Distribución: Eutechnyx / Electronics Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Autos/Acción



1 a 2

60%

Lo Mejor: Cuando tenemos un auto bomba

Lo Peor: La jugabilidad

102 Dalmatians

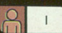


Por Cruello Ferzzola

La manada más grande de perros moteados jamás vista por la humanidad volvió al cine. Cruella De Vil -no Reina Rich ¿eh?- rapta, otra vez, a tooodos los perritos para hacerse un abrigo de piel con onda. Pero, ahora, en vez de necesitar 101 dálmatas necesita 102, de ahí viene el título, ¿entendés? En el juego, la película no me atreví a verla, dos perritos logran no ser raptados y ellos serán los encargados de liberar a sus hermanitos de la amenaza de la moda al mejor estilo Spyro the Dragon.
Como en todo juego de Disney, los gráficos son coloridos y, lejos, el mejor apartado del título. Pero, como en todo juego de Disney, la perfección está a leguas de distancia. Como ya dije, lo mejor de este 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue es el apartado gráfico, aunque tiende a arrastrarse por momentos. Coloridos, con texturas simples pero divertidas y acertadas y con ese toquecito que sólo Disney le puede dar a los títulos que apuntan a la audiencia pequeña. Sobre los sonidos no hay demasiado que decir, salvo que no desencajan con los gráficos y en todo momento se mantienen frescos y para nada monótonos. Dos problemas son los que asedian a este juego de la factoría Disney. La dificultad, demasiado básica para los tiempos que corren, logra que, como mucho, el juego nos dure tres días. El otro es el control de cámara que, sin ser molesto, estorba, y más en las pantallas avanzadas donde tendremos que realizar saltos a lo ciego. Por lo demás, no hay reproches. Aunque, eso sí, sólo para amateurs o pequeñuelos.



Compañía / Distribución: Disney Interactive/ Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade



1

65%

Lo Mejor: Los gráficos

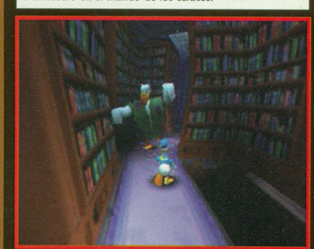
Lo Peor: La dificultad

Donald Duck Goin' Quackers



Por Maximiliano Ferzzola

Donald, el pato más molesto, irritante y cascarrabias de la historia, viene dando saltitos desde los tiempos del grandioso Quackshot. Desgraciadamente, este Goin´ Quackers no puede ni hacerle sombra a aquel objeto de culto, semi imposible, de la 16 bits de Sega. La historia no aporta absolutamente nada al mundo de los videogames, así como tampoco el juego en sí, que no deja de ser un arcade de plataformas poco original y con serios problema en el sistema de colisiones. Donald se tiene que poner las pilas cuando Daisy es raptada por la malvada bruja Morgana, quien se la lleva a su mundo pesadillesco. Para que Donald pueda acceder a ese plano deberá juntar las piezas de la máquina, que Giro inventó hace tiempo, en 16 pantallas diferentes más algunas de bonus, divididas en cuatros zonas. Disney, casi siempre, apunta sus licencias a los pequeñitos de la familia, y ésta no es la excepción... Luego de dos horas de juego ya estaba terminando el tercer mundo con unas veinte vidas en mi haber. O sea, una pavada de juego. El sistema de colisiones tiene harto fallas, y cuando nos sacan energía será porque Donald, a pesar de tocar al enemigo con el puño, no le hizo daño. La licencia, además, fue bastante desperdiciada. Tanto hubiese dado que el protagonista sea el Ratón Mickey. No se explota en absoluto el humor de Donald y los diálogos son sosos y escasos. Claro, siempre habrá algún fanático de las plataformas que pueda perdonar estas fallas y disfrute el juego como el que más. Advertidos, sólo para fans o amateurs en el mundo de los saltitos.



Compañía / Distribución: Ubi Soft / Disney Int.
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de plataformas



1

59% **59%**

Lo Mejor: Los gráficos están lindos

Lo Peor: Muuuy fácil

F1 Racing Championship



Por Diego E. Vitorero

La especialidad de Ubi Soft no es justamente producir juegos basados en la categoría máxima del automovilismo mundial. Más allá de que no es un duro rival para F1-2000 de EA Sports, F1 Racing Championship tiene mucho como para considerarlo una alternativa. Consta de dos modos de juego bien diferenciados, el arcade y el de la simulación. En el primero sólo tienen que elegir un par de cosas -como son escudería y piloto- y ya podrán estar en pista. Pero en el segundo la cosa se pone más compleja porque, al tratarse de una simulación, además de escoger piloto y vehículo tendremos que ajustar las aptitudes técnicas del auto, como por ejemplo dirección, neumáticos, suspensión, inclinación de los alerones, frenos, la altura de la carrocería y otras más. Uno de los detalles que más aprecian los aficionados a la hora de adquirir un juego de este tipo es que cuente con las licencias oficiales, en este caso de la FIA. Por suerte, todos los circuitos, pilotos y las once escuderías con sus 22 coches fueron incluidos, aunque hay que aclarar que todos son los de la temporada 1999. Algo que le va en contra es que la física del auto no es la óptima para surcar el asfalto a toda velocidad (quizá yo lo noté porque probé muchos juegos de F1, pero los que no la tengan tan clara raramente le encuentren algún defecto a la conducción de nuestro bólido de fibra de carbono y kevlar). F1 Racing Championship es uno de los mejores juegos para la Play sobre F1, sin ser excelente puede dar batalla a los juegos de EA y Psygnosis.



Compañía / Distribución: Ubi Soft / Video Syst
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Carrera de F1

1 a 2 — **75%**

Lo Mejor: Muy entretenido.

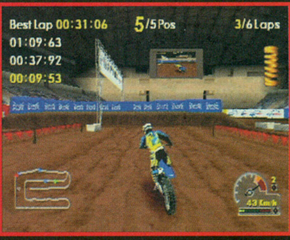
Lo Peor: Le falta algo de realismo

Moto Racer: World Tour



Por Diego E. Vitorero

Creo que todo consolero tiene muy claro que los juegos de motos no son muy populares, en especial en PSX. De todas formas, entre todos los juegos de motocicletas aparecidos en la consola de Sony la saga Moto Racer siempre ha sobresalido por méritos propios. Pero el nuevo juego de la empresa gala tiene nada más y nada menos que cuatro juegos. ¡O sea, compran uno, juegan a cuatro! Los dos primeros MR traían dos juegos en uno: competencias de superbike y motocross. No estoy exagerando: a las competencias ya nombradas de superbike y motocross, hay que unirle los modos Freestyle y Trial, en los que podremos realizar todo tipo de acrobacias y piruetas con nuestra motocicleta (algo semejante a lo visto en Jeremy McGrath) y el modo Tráfico en el que se incluye tráfico durante el desarrollo de la carrera al más puro estilo Road Rash. El juego está dividido en dos modos principales llamados Arcade y Por el Mundo. En el Modo Arcade iremos visitando uno por uno los distintos circuitos del juego (nueve en total) de modo correlativo, una carrera sobre asfalto, la siguiente sobre tierra y así sucesivamente. El otro modo, es simplemente apabullante ya que está dividido en un total de 8 modos: Práctica, Contrarreloj, Carrera, Campeonato, Tráfico, Dragster, Freestyle y Trial. La único que puedo criticarle es que no hubo mucho cambio gráfico. El tema es muy simple. Moto Racer World Tour es mega divertido y una muy buena opción para pasar el verano arriba de una dos ruedas.



Compañía / Distribución: Infogrames / Delphine
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Carrera de motos



1 a 2 — **79%**

Lo Mejor: Opciones de juego

Lo Peor: Poco cambio gráfico

Power Spike: Beach Volleyball

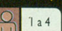


Por Diego E. Vitorero

Cuando Maxi me dijo que al otro día llegaba un juego de Volleyball para PlayStation, debo reconocer que me puso contento su noticia, y más cuando me dijo que el título en cuestión comenzaba con el nombre de aquel fichín que diera tantas satisfacciones a nuestra generación, Power Spike. Tampoco pude recordar cuándo fue la última vez que una empresa se dignó a producir un juego de Volleyball para PSX -si es que hubo alguno- o similar. Lamentablemente todas las "esperanzas" que tenía depositadas en el nuevo título de Carapace se vieron opacadas por la mala calidad de los gráficos y su cuestionable jugabilidad, además de que está basado en Volley playero solamente. De todos modos creo que los encargados del proyecto se merecen por lo menos un aplauso por crear un juego que hace rato los adeptos a los deportes estábamos esperando. En lo que se refiere a jugabilidad, es lo mejor que tiene. Los jugadores tienen un amplio espectro de movimientos -remates, bloqueos, pases y los típicos de este deporte- además que no es nada difícil tomarle la mano a los controles. Como escribí al principio de la nota, la parte visual del juego es realmente mala, muy mala. Los modelos de los participantes están limitados en cuanto a calidad y además hay algo que empeora la situación: lo lento que se torna en algunos casos. Es una verdadera pena que una vez que alguien pone las cartas sobre la mesa para hacer un juego como Power Spike Pro Beach Volleyball, lo haga con algunas cosas buenas y otras muy malas. Sólo esperemos que otras compañías sigan el ejemplo y produzcan algo de mejor calidad para la próxima.



Compañía / Distribución: Carapace / Infogrames
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Volleyball



1 a 4 — **60%**

Lo Mejor: Es bastante jugable

Lo Peor: Gráficos. Es sólo de Beach Volley



¡LLEGO LA PLAYSTATION 2!
TENEMOS LA PSONE
PS one
¡TODAS LAS NOVEDADES!
LOS MEJORES PRECIOS POR CANTIDAD
G&G
VENTA MAYORISTA
ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS
Mandanos un e-mail para saber los lanzamientos!
PlayStation 2
TEL/FAX: 4952-7006 - CEL: 155-215-3068 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com
NUEVAS ONDAS II
TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS
PlayStation DUAL SHOCK
SONY
PLAYSTATION
EVIL DEAD
THE LION KING
TIME CIRSIS PROJECT TITAN
DIGIMON WORLD 2
NINTENDO 64
BANJO TOOIE
POLARIS SNOCROSS 2001
BLUE BROTHERS 2000
MEGA MAN 64
DREAMCAST
EVIL DEAD
SYSTEM SHOCK 2
DUCATI WORLD RACING
DAYTONA USA 2001
PLAYSTATION 2
RC REVENGE PRO
MOTO GP
AQUA - AQUA
F1 CHAMPIONSHIP 2000
GAME BOY COLOR
HARLEY DAVIDSON
DONKEY KONG COUNTRY
POKEMON PUZZLE CHALLENGE
• ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CORREO ARGENTINO
• CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
• REPARACIONES DE MAQUINAS
JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00
E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

Contender 2



Por Diego E. Vitorero

El original Contender no fue justamente un buen juego, y la nueva versión deja tanto o más que desear que su predecesor.

Para los que no lo conocen, el juego es algo así como Ready 2 Rumble Boxing pero de mucha menor calidad en todos sus aspectos.

La jugabilidad se simplifica a pegar los más rápido posible con tal de ganar peleas y llegar a ser el más malo dentro del cuadrilátero. Sin técnica, sólo pegar y pegar hasta derribar al contrario y llegar al K.O. o al K.O. Técnico.

Además de hacer peleas de exhibición, podemos jugar un campeonato e ir escalando posiciones en el ranking mundial, habilitando de esta forma más boxeadores con mejores aptitudes físicas y de boxeo.

Los púgiles son de los más variados y ridículos. Tenemos personajes tan diferentes como graciosos: un mexicano con bermudas y borcegos, un norteamericano que es lo más parecido a "Macho Man" del Super Punch Out por la tanguita que usa para pelear, una gorda de 150Kg en bikini o un Punk tan delgado como un hilo, siendo éstos los más peculiares.

En definitiva, Contender 2 no es nada comparado a otros juegos serios de Boxeo como puede ser Knock Out Kings de EA Sports. No es entretenido y aburre a la media hora de ponerlo en la consola.

Compañía / Distribución: Bam Entertainment
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de Boxeo

1 a 2 — **55%**

Lo Mejor: Los personajes

Lo Peor: La mecánica de juego es muy aburrida

NCAA GameBreaker 2001



Por Diego E. Vitorero

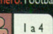
Partamos de la base que el Football Americano Profesional no es uno de los deportes más populares en nuestro país, y si a eso le agregamos que NCAA GameBreaker 2001 está basado en la Liga Universitaria de dicho deporte, no lo hace precisamente un juego muy popular entre los usuarios de consola.

Después de NCAA Football 2001 de EA Sports, podemos tener en cuenta a este juego de la gente de 989 Sports para hacernos unos partiditos con alguna de las escuadras de los equipos universitarios, ya que su competencia de EA es superior en muchos aspectos, su jugabilidad principalmente.

Los cambios más sustanciales con respecto a su versión del año pasado radican en la parte visual, roster de los equipos e inteligencia artificial; los cuales han sido optimizados para el agrado de todos los amantes de uno de los deportes más populares en los EE.UU.

Por otro lado, los modelos de los jugadores están bien logrados y la fluidez con que se mueven ayuda mucho a que el juego no pierda velocidad, en especial en momentos claves donde hay que actuar rápido para no dar ventaja. El apartado sonoro es uno de los puntos más flojos del juego. Los comentarios de Keith Jackson cansan y aburren al punto que no aportan nada a la ambientación del juego. Si bien no es el mejor juego en su categoría, tiene mucho como para entretener por largo tiempo a los fanas de este deporte tan apasionante, por lo menos para su servidor.

Compañía / Distribución: 989 Sports
Dirección de Internet: www. 989sports.com
Género: Football Americano Universitario





Lo Mejor: Es entretenido

Lo Peor: El sonido y comentarios

McGrath vs Pastrana



Por Diego E. Vitorero

Amantes del motocross y el barro. La tan ansiada espera ha llegado a su fin. Los dos grandes del motocross mundial aparecen en la consola de Sony en un juego de $%&%$%. Sepan disculpar mi falta de educación, pero cuando una compañía le falta el respeto a sus clientes la verdad que me da mucha bronca. Hay algo que no entiendo. Si Acclaim se mandó el moco de su vida con Jeremy McGrath 2000, ¿cuál es el motivo para hacer ahora un juego con él y además involucrar a Travis Pastrana? ¿Reivindicar la pésima producción del juego anterior? No creo, es demasiado malo. Ya no entiendo nada más. Lo peor de todo es que los programadores saben que el juego es pura basura, pero igual lo largan al mercado a la espera de que algún inocente jugador o fanático de los personajes que tiene el juego como protagonistas lo compre. ¿El motivo? Jamás lo sabré, es un gran misterio que ni Carl Sagan puede develarnos. Si tuviera que decidirme por lo peor del juego, diría que el realismo y jugabilidad están para el descenso, y estoy siendo generoso, los gráficos y el sonido de igual manera dejan bastante que desear como así también la diversión que proporciona, la cual es casi inexistente. Y eso sin tener en cuenta que se arrastra como una babosa, la verdad que es injugable. Realmente no hay nada que tenga calidad en el nuevo juego de Acclaim. Resumiendo un poco, hay sólo tres palabras que definen a Mc Grath vs Pastrana: MALO, MALO, MALO.



Compañía / Distribución: Acclaim / Z-Axis
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Motocross

1 a 2



25%

Lo Mejor: Que pude terminar de jugar sin vomitar

Lo Peor: Que me lo dieron a mí para probarlo

Bomberman Party Edition



Por Santiago Videla

Evidentemente los muchachos de Hudson deben estar necesitando unos mangos para irse de vacaciones, porque de otra forma no me explico cómo es que decidieron intentar volver a currar con una licencia tan desgastada como ésta.

En fin... Bomberman Party Edition es exactamente idéntico a todos los otros Bomberman que existen, con casi las mismas opciones y gráficos un tanto más flojos que los de algunas versiones anteriores, lo que hace que el olor a choreo sea un poquito más fuerte.

En caso de que tengan el suficiente valor como para intentar jugarlo solos (cosa que no recomiendo), este juego les depara varias tandas de los más embolantes y menos inspirados niveles que me han tocado ver en años, en los que por supuesto tendrán que hacer lo mismo de siempre, o sea matar bichitos y evitar quemarse el traste con las bombas que van dejando.

Como en cualquier versión anterior, lo único divertido que tiene este juego es el modo para jugar de a varios, que en este caso permite hasta 5 jugadores a la vez (Multitap de por medio), pero igualmente la diversión aquí es pasajera gracias a la poca variedad de niveles y a que al igual que el resto del juego esto es lo mismo que venimos jugando desde las épocas de la Super Nintendo. Para hacerla corta, incluso las versiones para Super Nintendo eran muy superiores a esto y creo que dejarlo pasar no les va a quitar el sueño.



Compañía / Distribución: Hudson
Dirección de Internet: No disponible
Género: Puzzle


1 a 5

44%

Lo Mejor: Tiene algunos power-ups nuevos

Lo Peor: Los agregados no alcanzan para que parezca nuevo

Supercross 2001

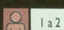


Por Diego E. Vitorero

Era hora que alguien reivindique al género de las dos ruedas. Como es costumbre, EA Sports y su desenfrenada pasión por los fierros se ocupó de llenar el vacío en cuestión. La nueva versión del juego de EA tiene los aditamentos necesarios para entretener a los jugadores amantes del barro y los saltos acrobáticos. Si bien tiene buenas animaciones, texturas y modelos de las motos y los competidores, hay ciertas ocasiones en las que la velocidad del juego baja de forma considerable, especialmente cuando hay gran cantidad de polígonos en movimiento, lo cual molesta un poco. El apartado sonoro tampoco es uno de los puntos más destacable ya que las motos suenan muy parecido a abejas en su panal y rápidamente se torna un poco insoportable escucharlas. El juego cuenta con 15 pistas cubiertas extraídas a partir de la serie Supercross Series de EA Sports y algunos trazados nuevos para el modo Freestyle, además de más movimientos para este mismo modo. Otro de los nuevos agregados que trae se ve reflejado en el Championship Mode, que ha sido expandido dándole más y mejores opciones de juego. Otra de las cosas que han sido optimizadas son los controles, más rápidos y de movimientos más suaves. Lo único que quiero decirle a EA es "gracias" por dejarme terminar el año con un juego de Motocross que se puede disfrutar.



Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Motocross


1 a 2

72%

Lo Mejor: Muy divertido

Lo Peor: A veces tironea un poco. El sonido

Warriors of Might and Magic



Por Santiago Videla

Con la promesa de lograr una aventura de acción digna de los tiempos que corren y, al mismo tiempo, para intentar borrar el mal sabor que a muchos les dejó Crusaders of Might and Magic, los creadores de los detestables Army Men se han llenado la boca en estos útlimos meses hablando maravillas sobre este nuevo título, que por cierto en poco tiempo más también saldrá para PS2.

A decir verdad, no sé si quienes decían que este juego sería un clásico estaban un poco pasados de copas con motivo de las Fiestas o si se referían a otro juego, pero de lo que estoy muy seguro es que si con esto piensan llegar lejos, el alcohol van a tener que dárselo a aquéllos que se lo compren, a ver si en una de ésas logran ver algo mejor de lo que yo vi.

Lejos de ser una aventura revolucionaria y todas esas huevadas que anunciaron en un primer momento, Warriors of Might and Magic es un simple juego de acción visto en tercera persona, con gráficos mediocres, modelos con pocos polígonos, texturas medianamente decentes y uno de los manejos de cámara más cancerígenos que vi en mi vida. A pesar de que el diseño de los niveles logra zafar bastante y en ocasiones se pueden ver algunos efectos especiales bastante copaditos, lo que veremos en este juego ya lo hemos visto miles y miles de veces.

Por otro lado, la torpe animación de nuestro protagonista y sus pocos y también torpes movimientos no ayudan mucho que digamos. El pésimo manejo de las cámaras es algo que a la hora de pelear se torna irritante y a veces es la causa de que nos revienten a bifes, por lo que sólo recomiendo este juego a los mega fanáticos de la acción vista desde esta perspectiva.



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Acción


1

54%

Lo Mejor: El diseño de algunos niveles

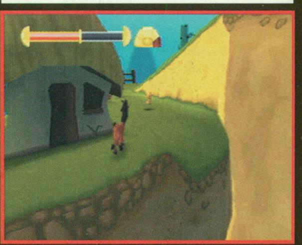
Lo Peor: El manejo de cámaras es insoportable

The Emperor's New Groove



Por Rodolfo A. Laborde

Seguimos con la Maratón Disney, esta vez con un juego basado en su última peli, que todavía no se estrenó por estos pagos. La historia trata sobre Kuzco, un caprichoso emperador Inca (¿o era Maya?) que manda a pasear a Yzma, una de sus principales asistentes. El tema es que la orgullosa y resentida Yzma decide vengarse de su Señor asesinándolo pero, por accidente, lo deja transformado en una llama parlante. Pero la desgracia de Kuzco no acaba ahí. Otra de sus asistentes, Kronk, lo agarra, lo mete en una bolsa y lo tira cerca de la casa de Pacha. Irónicamente, este sujeto estaba resentido contra Kuzco, ya que el emperador quería echarlo de ahí para hacerse una especie de jardín personal. Kuzco tendrá que recorrer cerca de 31 capítulos, divididos a su vez en 8 actos, recuperar su trono perdido y, lo más importante, su forma original. Así es como nuestro personaje recorrerá poblados, juntará distintos ítems y hará, en definitiva, todo aquello que solemos hacer siempre en los juegos de plataformas en 3D, saltar, agarrar cosas, saltar... Pero lo mejor viene después del segundo nivel, en el que Pacha y Kuzco, transformado todavía en llama, están atados a un tronco llevado por la corriente de un río, a la vez que el singular dúo pelea como puede contra montones de cocodrilos interesados en probar al gordito y a su peludo compañero de viaje. Más adelante tendremos, incluso, que actuar a lo Solid Snake, para evitar que un séquito de guardias nos vean. Tampoco faltarán las clásicas escenas FMV de la película y, si bien no es lo mejor de Disney Interactive, dista mucho de ser un título para pasar por alto.



Compañía / Distribución: Argonaut / Disney Interactive
Dirección de Internet: www.disneyinteractive.com
Género: Acción/ Aventuras

1 — **76%**

Lo Mejor: Es variado, adictivo y muy gracioso

Lo Peor: Es fácil perderse en algunos de los niveles

Muppet RaceMania

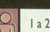


Por Maximiliano Ferzzola

Algo que siempre me pregunté... ¿Cuál es la diferencia entre Plaza Sésamo y Los Muppets? Nunca encontré la respuesta y eso me traía mal. Y ahora, gracias a Traveller´s Games y Midway, el misterio ha sido develado. Los Muppets tienen un jueguito de kartings y los bichos de Plaza Sésamo, no. Y, para serles sincero, y por más que me gane el abucheo generalizado de la redacción, el juego está muy bueno. La presencia de los Muppets, ya de por sí, y los impagables comentarios de esos viejos criticones durante todo el transcurso del juego, pagan el producto. Pero, además, el juego está muy bien hecho. El control podría haber sido más acertado, no lo voy a negar. Y, las pistas, por ahí un poco menos confusas. Pero, aun así, Muppet Race Mania es diversión asegurada. Ocho, en un principio, serán los personajes a elegir (que, sumando puntos en los diferentes modos de juego, llegan a ser más de 20) entre los que podemos encontrar a René, Gonzo, Miss Piggy y otros de los personajes clásicos. En un principio no hay muchas pistas disponibles (todas ambientadas en alguna de las películas de los Muppets) pero, otra vez acumulando puntos, podremos sacar algo así como 28 cursos diferentes. El juego tiene todo lo que tiene que tener: bocha de secretos para asegurar la rejugabilidad del título, modo para dos jugadores -muy divertido- muchas pistas, power ups, muchos personajes y escenas de las películas de los Muppets. Los gráficos son bastante pasables y los sonidos justos. Un juego que no va a defraudar a nadie, eso seguro.



Compañía / Distribución: Traveller´s Games/ Midway Games
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Carreras



1 a 2 — **71%**

Lo Mejor: Los Muppets. Es muy divertido

Lo Peor: La jugabilidad podría ser un poquitillo mejor

NBA ShootOut 2001



Por Diego E. Vitorero

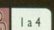
Últimamente parece que a todas las compañías que desarrollan juegos deportivos se les da por sacar las secuelas de sus productos sin hacer muchos cambios entre versiones. Un claro ejemplo de esto es FIFA 2001 de EA Sports y otro ejemplo es lo que hizo 989 Sports con NHL Face Off 2001 y con el nuevo NBA ShootOut 2001.

Es como si hubiera en código entre las empresas que fuera "vamos a tomar el juego del año pasado y le hacemos un par de arreglitos, total los jugadores son tontos y no se dan cuenta". Para desgracia de ellos, por lo menos los que hacemos Next Level nos damos cuenta y personalmente no le veo ninguna gracia a que se estén aprovechando de los consoleros.

Si bien los cambios son en la parte gráfica (una constante todos los años), roster de los equipos y algo en la inteligencia artificial, no creo que se justifique comprar la nueva versión si ya tienen la del año pasado. Creo que lo ideal sería que los juegos de básquet, fútbol, hockey sobre hielo y demás competencias deportivas tuvieran un tiempo más prolongado entre versiones y de esa forma los programadores se podrían ocupar de hacer más y mejores cambios de un año a otro. NBA ShootOut 2001 es sólo un buen juego de baloncesto, no tiene nada que lo haga una compra obligatoria y más si entre su colección cuentan con el del año pasado.



Compañía / Distribución: 989 Sports / Sony
Dirección de Internet: www.989Sports.com
Género: Basketball



1 a 4 — **68%**

Lo Mejor: Lo mismo que tenía el 2000

Lo Peor: Muy parecido al anterior



Preparate para el cambio...
The World GAME
San Martin 860 Local 10
Tel.: 0341-4214926
ROSARIO
twgame@infovia.com.ar
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
Lo nuevo que Esperabas
NEW GAME
Mendoza 3936
TEL. FAX: 0341 4399218
Rosario
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

Aladdin Nasira's Revenge



Por Rodolfo A. Laborde

Hacer juegos para chicos no implica que los mismos deban ser de tres niveles y más fáciles que hundir un clavo en un trozo de manteca a medio derretir. Por suerte, Disney demuestra una vez más tenerla muy clara en este tema y, al igual que Tigger´s Honey Hunt, 102 Dalmatians Puppy to Rescue y el nuevo juego del Pato Donald, Disney´s Aladdin in Nasira´s Revenge es, a grandes rasgos, un muy buen juego que se deja disfrutar por chicos y grandes por igual. Este último consta de 28 niveles, en los cuales tendremos que conducir a Aladdin, a su simpático monito y a la princesa Jasmine a través de un sinfín de peligros, cortesía de Nasira, la hermana hechicera del malévolo sultán de la peli que todos -o al menos muchos- vimos tiempo atrás. La historia, que no es para nada complicada, no deja por eso de ser atractiva: Nasira tiene el poder y los conocimientos como para resucitar a Jarfar y, aparte, quiere vengarse de nuestros amigos y del genio por haber mandado a su hermano al Más Allá. Para eso, manda raptar al bonachón del Sultán y a su hija, se apodera del trono y pone precio a la cabeza de Aladino. Pero no habrá de qué preocuparse porque nosotros no estaremos solos durante la larga travesía. La alfombra voladora y el genio nos ayudarán a lo largo de toda la aventura. Muy buena música, buenos gráficos, lo posibilidad de ver al personaje de turno desde distintos ángulos y una vista en primera persona son todos puntos a favor en Nasira´s Revenge. Y a eso queda por agregarle una animación más que aceptable, fondos bastante detallados (¡qué buen frame rate!) y unos cuantos minigames. No será un clásico, pero les aseguro que es dinero bien invertido.



Compañía / Distribución: Argonaut / Disney Interactive
Dirección de Internet: www.disneyinteractive.com
Género: Arcade



77%

Lo Mejor: Entretenido y muy variado

Lo Peor: Algunos niveles son demasiado complicados

Crash Bash



Por Santiago Videla

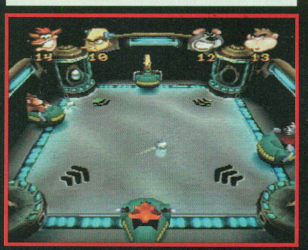
Casi con seguridad, muchos de los que tuvieron la oportunidad de jugar a los geniales Mario Party en la N64 se habrán preguntado alguna vez, ¿por qué nunca se hizo nada de ese estilo para Play?

Bueno, aparentemente los muchachos de Eurocom también se hicieron la misma pregunta, pero evidentemente no han encontrado una respuesta, ya que intentando imitar a una de las producciones más exitosas de Nintendo y sin demasiadas ideas originales se les han pasado un par de cosas por alto, dando como resultado esta momia que tenemos aquí.

Crash Bash es una especie de clon parcial de Mario Party, ya que la parte del juego de tablero ha sido eliminada para concentrarse en los minigames, que en este caso son casi todos iguales, salvo por pequeñas diferencias, que no ayudan demasiado.

En este juego participan hasta 4 que se encuentran en un pequeño escenario y las competencias van desde revolearse cosas por la cabeza hasta algunas pequeñas carreras. Salvo por algunos obstáculos que cambian de vez en cuando, objetos especiales y algunos "power-ups", que aparecen de vez en cuando, la acción de Crash Bash es algo tan básico que hasta parece una joda, pero desafortnadamente es la cruda realidad.

Para peor de los males, los gráficos tampoco son nada del otro mundo y para lo pequeños que son los escenarios, me llamó la atención que hasta a veces pierda un poco de velocidad. En pocas palabras, un intento de chorear con la licencia de Crash, que ni de a 4 zafa.



Compañía / Distribución: Eurocom / SCEA
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade embolante

1 a 4

43%

Lo Mejor: Algunos efectitos

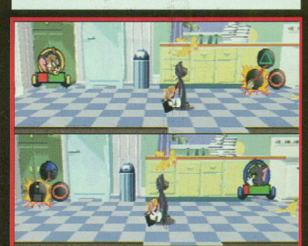
Lo Peor: Jugar al Ta-Te-Ti es más divertido

Tom y Jerry



Por Santiago Videla

Probablemente los más viejitos de ustedes que hayan vivido la época de la vieja y gloriosa Commodore 64 recordarán a clásicos como la serie de los Spy vs Spy, que en sus tiempos supieron quitarnos muchas horas de sueño. Evidentemente, los muchachos de Warthog también deben recordarlo muy bien, ya que con este juego se nota claramente la fuerte influencia que estos simpáticos espías tuvieron sobre el equipo de diseño de Tom y Jerry. Básicamente, éste es un juego de acción en el que de la mano del famoso ratón de la Warner en cada escenario tenemos que apalear al incansable Tom, valiéndonos de diferentes objetos y trampas que encontraremos por ahí. Aquí la acción siempre se ve en pantalla dividida al mejor estilo Spy vs Spy y por más que juguemos en el modo para un solo jugador siempre estaremos viendo a nuestro enemigo. Además de los objetos que podemos usar para pegarle o revolearle por la cabeza a nuestro perseguidor, podemos hacer que diferentes muebles y electrodomésticos que están en cada habitación de la casa funcionen como trampas, que se activarán cuando alguien les pase cerca. Por el lado de los gráficos, Tom y Jerry está muy bien logrado y los personajes son bastante fieles a los originales, además los escenarios están bien hechos, pero al ser bastante repetitivos hacen que poco a poco el juego vaya perdiendo la gracia. A pesar de no ser muy variado y poco original, Tom y Jerry es un juego que resulta divertido y puede llegar a antretener por un buen rato, especialmente si lo juegan de a dos.



Compañía / Distribución: Warthog
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Plataformas / Acción



63%

Lo Mejor: Los personajes, es entretenido

Lo Peor: Muy repetitivo y poco original

Bust a Groove 2

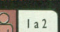


Por Maximiliano "CeroOnda" Ferzzola

Ritmo, ritmo es la palabra clave. Aquellos que carezcan de ritmo, como vuestro servidor, miren para otro lado porque con esto van a pasar vergüenza. Porque ritmo, ¡oooh yeah!, es lo que se necesita para hacerse con este Bust a Groove 2. Los que se atrevieron a jugar al primer título de esta serie, hace ya dos años, sabrán de lo que les hablo. Porque la mecánica de juego es exacta. El ritmo DEBE ser respetado, el ritmo reina. Porque en Bust a Groove 2 no hay nada que nos oriente, salvo nuestro propio timing y oído. El planteo es el siguiente: Dos de los personajes concursan en una misma pista para ver quién hace más puntos bailando. Para hacer puntos se necesita ingresar una línea de movimientos antes de que la cadencia llegue a su fin y así concretar uno de los tantos pasos de baile disponibles. A la cadencia la vamos escuchando mientras nos orientan con unos parpadeos en el rectángulo en el que nos aparecen los movimientos. Cuando terminamos todos los comandos tendremos que, EN EL MOMENTO JUSTO en el que termina la cadencia, apretar un botón para terminar ese paso y verlo realizado en pantalla. Así vamos sumando puntos y así tendremos que superar a nuestro competidor. Ok, la mecánica del juego es para gente con onda, y a veces la jugabilidad es escasa y resulta peliaguda y extremadamente difícil para aquellos que no cacen una, como yo, claro. Muchas mejoras se notan en los diferentes apartados del juego. Nuevos personajes se unen a la fiesta y algunos otros la abandonan. Gráficamente el juego es imponente, las animaciones de los personajes están muy bien logradas y los escenarios están muy lindos. Al contrario de lo que sucedió en la versión anterior, las melodías son apropiadas y, a veces, hasta enganchan. Sobra decir que lo más interesante de este juego es competir contra otro amiguillo y mostrarle quién es el Rey del Mambo. En resumen, solo para gente cool.



Compañía / Distribución: Enix / Enix
Dirección de Internet: www.enix.com
Género: Musical



70%

Lo Mejor: Los gráficos

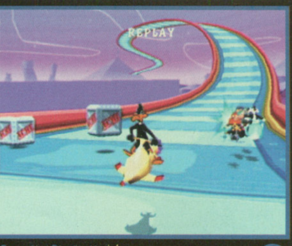
Lo Peor: Resulta muy difícil de jugar si tenés cero onda.

Looney Tunes: Space Race



Por Diego E. Vitorero

Para los que después de jugar a Wacky Races se quedaron con ganas de más, Infogrames nos trae un juego parecido al de los autos locos pero con los personajes de la Warner Bros: los Looney Tunes. En LTSR tendremos que hacernos de "puntos ACME" para habilitar personajes, pistas y carreras especiales, entre otras cosas. En la sección de carreras especiales podrán gastar los puntos ganados en cada una de las diferentes variantes, como son carreras en donde nos llueven yunques, pianos y elefantes. Si bien es un juego orientado a los más pequeños, en la redacción nos hicimos unas cuantas carreritas con Don Ferzzola y tengo que reconocer que nos divertimos bastante. A los personajes del juego de seguro que todos los conocen por su popularidad en televisión. Algunos son: Bugs Bunny, Daffy Duck, Taz, Sylvester, Yosemite Sam, Wille E. Coyote, hay un total de seis más dos ocultos. A lo largo de cada pista hay esparcidas cajas marca ACME, las cuales nos darán alguna arma u objeto para utilizar en contra de nuestros oponentes. Las carreras se llevan a cabo en seis planetas y con un total de doce pistas para hacer cuánta maldad se nos ocurra con los oponentes, por ejemplo tirar bombas, rayos láser, pianos, cajas fuertes y algunos más -un total de diez- bastante ocurrentes y divertidos. Además de recoger los elementos que nombré antes, también podemos juntar unos barriles, cargar el turbo y salir disparados hacia delante con gran impulso. Así que por ahora... ¡Esto es to-to-to todo amigos!



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.looneytunes-games.com
Género: Carreras



78%

Lo Mejor: Los personajes

Lo Peor: Acme

Resident Evil 3 Nemesis



Por Rodolfo "Valentine" Laborde

Para desgracia de Jill Valentine y para alegría de todos los usuarios de Dreamcast, acaba de aparecer una nueva versión de RE3 que hará saltar del susto a más de uno. La historia ya es bien conocida por todos así que sería medio al dope ponerse a hablar acá acerca de las desventuras de Jill Valentine, que decide renunciar a S.T.A.R.S. justo cuando se arma el gran despiole gran. Solo diré, para todos aquellos que viven en una burbuja, que en esta ocasión la historia transcurre pocas horas antes de los hechos acontecidos en la segunda parte de la saga y debido a eso verán algunos lugares que les resultará de lo más familiares si son seguidores incondicionales de la saga. En esta versión para Dreamcast, el juego "The Mercenaries" y los trajes ocultos de nuestra bella heroína (el original y el de la minita policía en mini son los mejores, lejos) ya están habilitados desde el comienzo mismo de la aventura. Los gráficos están algo más pulidos que los de la vieja Play, asemejándose más al RE3 Nemesis de PC que al de la consola gris de Sony. Pero dejando de lado esos pocos detalles, las diferencias entre una y otra versión son casi nulas, así que si tienen el juego para Play no tiene mucho sentido hacerse con este otro. Pero si, por el contrario, pertenecen al selecto grupo que posee una Dreamcast y por alguna de esas casualidades de la vida no tienen el título en cuestión en ninguna de sus tres versiones, entonces ahí sí les recomiendo que no se lo pierdan. Nemesis llegó tarde pero seguro.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Survival Horror



74%

Lo Mejor: Era un título que no podía faltar en Dreamcast.

Lo Peor: Podrían haberlo renovado un poco más.

International Track & Field



Por Diego E. Vitorero

Después de la desilusión que me llevé con Sydney 2000, Konami nos da una opción refrescante al momento de pelear por alguna de las medallas en cualquiera de las doce competencias olímpicas que trae el nuevo juego de la empresa nipona. Si bien tiene la misma cantidad de pruebas que el juego de Eidos, hay algunas que en S2K no estuvieron presentes, como por ejemplo barras asimétricas y salto en largo.
Algunos de los eventos están listos para usar cuando entremos al juego, y otros se irán habilitando a medida que vayamos ganando pruebas, cosa que en algunos casos será todo un desafío ya que no es nada fácil romper alguna de las marcas estipuladas por la máquina. La mecánica de juego en algunos casos es la misma que en S2K: golpear tan rápido como podamos los botones del pad para hacer que el participante que comandamos mueva sus malditas piernas y así llegar a ser el hijo del viento o saltar tan lejos como podamos.
Otras de las cosas que le restan algo de calidad, es que la cámara que enfoca al atleta no siempre está en un ángulo óptimo, lo cual hace que en algunos casos la visión para realizar la prueba como corresponde se dificulte.
Konami ya sacó un par de juegos con el nombre de la ESPN y, al parecer, el líder mundial en deportes propone darle algo de batalla a EA Sports y de esa forma tratar de acaparar algo del mercado que EA perdió. ¿Lo logrará?



Compañía / Distribución: Konami / ESPN
Dirección de Internet: www.espnthegames.com
Género: Olimpiadas



70%

Lo Mejor: La cantidad y variedad de competencias

Lo Peor: En algunos casos la mecánica de machacar botones

Mars Matrix



Por Santiago Videla

Después de haber visto dos terribles teresos como Giga Wing y Gunbird 2, sinceramente pensé que los amigos de Capcom se dejarían de robar con estos juegos poco serios y se dedicarían a hacer algo más copado pero, evidentemente, en el planeta Japón parece que la gente juega a cualquier cosa, porque de otra forma no me explico cómo es que este juego puede existir.
Lo cierto es que por más increíble que parezca, esta compañía acaba de sacar un nuevo juego de este estilo que hace que Giga Wing parezca una obra de arte, lo cual resulta más inexplicable.
Mars Matrix es un clon muy feo de Giga Wing, con la diferencia de que es infinitamente más imposible, e incluso en sus niveles de dificultad más fáciles es realmente complicado ver a nuestra diminuta navecita en medio de las inhumanas lluvias de balitas que deberemos intentar esquivar.
Gráficos que ni en los primeros juegos para Sega Genesis eran tan pedorros son una constante en este título que no tiene ni pies ni cabeza. Lo más grave del caso es que estamos hablando de una versión de Dreamcast. Antes de terminar, mi mensaje para la gente de Capcom es: ¡Por favor, déjense de joder con estos juegos apestosos... gracias!
Y ahora me despido pero no sin antes recomendarles que, ni aunque sean mega fanáticos de los juegos de naves, se acerquen a esta caca.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade





25%

Lo Mejor: La intro es lo menos feo

Lo Peor: Es injugable y apesta

Demolition Racer



Por Diego E. Vitorero

Choques, motores fundidos, fierros retorcidos, pedazos de auto por doquier, explosiones y destrucción, mucha destrucción. Infogrames nos acerca el típico juego dónde lo único que importa es chocar al contrario para sumar puntos y frustrar su carrera automovilística, bien al estilo Destruction Derby para PlayStation. Si bien Demolition Racer aporta algo de diversión, con el tiempo puede aburrir, ya que la mecánica de juego es prácticamente la misma, no hay muchas variantes en cuanto a esto. Hay varios modos de juego (County League, Arena League, City League, por ejemplo), pero lo copado es que a medida que vayamos completando los iniciales se nos irán habilitando los demás. Los autos tienen nivel de daño en tiempo real, lo que hace que la carrocería se vaya abollando a medida que chocamos; esto trae apareado que el vehículo baje su rendimiento y por consecuencia quedemos fuera de carrera antes de lo previsto.
Esto último no es tan grave como parece ya que no es imperativo salir primero en una carrera; si bien ayuda, lo que realmente vale es acumular la mayor cantidad de puntos como nos sea posible porque lo que se tiene en cuenta es cómo nos desarrollamos a lo largo de la competencia y no en qué puesto salimos.
Además, las pistas están minadas de "power-ups" que podremos ir recogiendo cuando queramos y cada uno con diferentes tipos de aptitudes, como son: armaduras, turbo, auto reaparición, puntos y otros más. Demolition Racer es uno de los primeros juegos de este tipo para Dreamcast, aporta diversión, aunque por poco tiempo.



Compañía / Distribución: Pitbull Sindicate / Infogrames
Dirección de Internet: www.demolitionracer.com
Género: Autos



67%

Lo Mejor: Aporta algunas horas de diversión

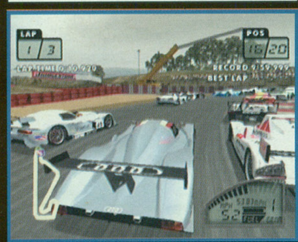
Lo Peor: El juego no sale de chocar tanto como sea posible

Test Drive LeMans

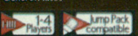


Por Diego E. Vitorero

Si algo de lo que no me arrepiento es de haber comprado el volante para la Dreamcast ya que nunca aproveché tanto un periférico en una consola. El motivo es simple: La consola de Sega tiene en su corta vida excelentes juegos de autos. Test Drive LeMans no es la excepción y se perfila como otra de las compras seguras para los adeptos a los juegos automovilísticos. La parte visual del juego es uno de los puntos más destacables por la gran calidad que la gente de Infogrames puso en cada detalle como son los modelos de los autos, brillos y fondos; lástima que no tenga daño en la carrocería. El nivel de simulación y la física del coche es otro de los puntos más destacables ya que no sólo tiende a ser un simulador sino que además emula muy bien los virajes, derrapes, aceleración y frenada de los autos. El juego ofrece un total de 23 autos para elegir, los cuales tienen cada uno sus propias aptitudes técnicas y licencias verdaderas como el Chrysler Viper GTS o el Audi R8C. Además encontramos algunos modelos de Sport Prototipo y Porsche. Para los principiantes en el tema, TD LeMans cuenta con ayuda en la conducción, lo cual es muy útil hasta que le toman la mano. También es posible correr el torneo que lleva el nombre del juego en un tiempo que va desde los diez minutos a las 24 horas, así que si eligen la última opción váyanse comprando un marcador negro. Test Drive LeMans es otro de los excelentes juegos de autos que tiene en su haber la Sega Dreamcast, y de seguro hará furor entre los fanáticos de la velocidad.



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Autos



84%

Lo Mejor: Modelo de los vehículos y simulación

Lo Peor: No tiene nivel de daño

Chicken Run



Por Rodolfo A. Laborde

Ginger y Rocky son dos de los singulares personajes que tendremos que controlar en el juego basado en la película homónima. ¿Por qué singulares? Porque se trata nada menos que de una gallina inglesa y un gallo yanqui de lo más canchero que intentan escapar, junto a sus compañeras emplumadas, de una granja que bien podría pasar por campo de concentración. Chicken Run, como pasa en tantos otros juegos basados en largometrajes, nos hace revivir algunas de las escenas más copadas de la película animada, estrenada aquí con el nombre de "Pollitos en fuga". La misión es escapar de la granja de Mrs. Tweedy consiguiendo los elementos necesarios para construir unos aparatos que nada tienen que envidiarle a los mejores inventos de ACME, o terminar como pasteles. El problema es que dicha granja, aparte de tener alambrado por todos lados, está llena de perros, los mejores amigos del hombre, aunque no tanto de las gallinas. El juego combina puzzles, acción y hasta stealth. Sí, leyeron bien. Nuestros gordos plumíferos tendrán que evitar las luces y a estos caninos ocultándose debajo de botas, metiéndose en cajas, yendo de un lado a otro pegados a las paredes y haciendo uso de un radar de última generación, calcado del de Solid Snake. Así que si buscan un juego entretenido, muy gracioso y de gráficos lindos, pongan a Chicken Run en la lista de posibles candidatos a formar parte de vuestra colección.



Compañía / Distribución: Blitz Games / EIDOS
Dirección de Internet: www.blitzgames.com
Género: Acción / Aventura



70% **74%**

Lo Mejor: Lastrarnos alguna pechuga mientras jugamos.

Lo Peor: La jugabilidad

Kessen

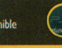


Por Maximiliano Ferzzola

Koei, siempre con su línea de argumentos basada en Romance of the Three Kingdoms nos trae, esta vez, un juego de estrategia y con muchos muchos más japoneses con armaduras. Kessen, según nuestro experto en el lenguaje del Sol Naciente, quiere decir Guerra y, en este juego, eso es lo que sobra. En el juego personificamos a Ieyasu Tokugawa, que pelea contra las tropas de Mitsunari Ishida para lograr la unificación de Japón y el triunfo para su familia. El juego cuenta con tres etapas que se repiten una y otra vez y que forman la columna vertebral de Kessen. La etapa de planeamiento, en la cual elegimos los generales aliados que van a ir a pelear y los generales enemigos que podremos sobornar. Luego viene la asamblea de guerra, en la que planificamos las posiciones de cada una de nuestras tropas antes de empezar la batalla y la actitud que tendrá nuestro ejército. Y, por último, la batalla. Y es aquí donde Koei podría haberse puesto las pilas un poquito más. Sacando las fantásticas animaciones, la música de antología y la cantidad de tropas en pantalla -que cuando las vemos de arriba apestan- Kessen no aporta nada nuevo ni original al género. Ojo, con esto no quiero decir que el sistema sea malo sino que no es suficiente y, a la larga, resulta aburrido, repetitivo y lo único que nos obliga a seguir jugando es la atrapante historia de la familia Tokugawa. De todas maneras, los fanáticos del género podrán entretenerse un par de horas con este juego estratégico y, los amantes de las películas de Samurais, no encontrarán divertimento mejor.



Compañía / Distribución: KOEI / Electronic Arts
Dirección de Internet: No hay Información disponible
Género: Estrategia en Tiempo Real



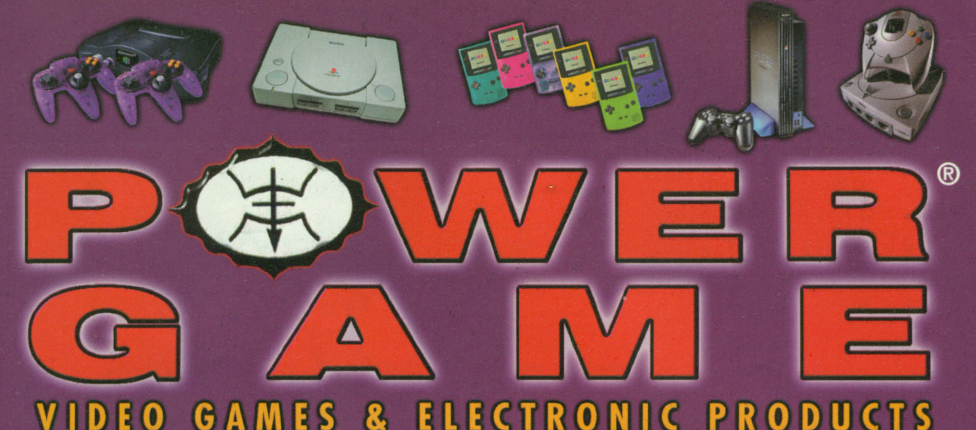
1 Jugador

65%

Lo Mejor: La historia

Lo Peor: Poco original


LLEGARON LOS ULTIMOS JUEGOS PARA LA PS2!
LLEGARON LAS CARTAS Y MUÑECOS DE DIGIMON!
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
TENEMOS LA PSONE!
TODAS LAS NOVEDADES
GRAN VARIEDAD DE MUÑECOS!
POWER ALL®
SIEMPRE MAS
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR



"PIONEROS EN VIDEO JUEGOS"

UNICAMENTE VENDEMOS POR MAYOR

ACERCATE, TENEMOS MUCHO PARA OFRECERTE!

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

ENVIOS A TODO EL PAIS

WWW.POWERARGENTINA.COM

TE. (011) 4867-4277 • ESTACIONAMIENTO SIN CARGO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NAKI®









Breath of Fire IV

Por Maximiliano Ferzzola

En la saga Breath of Fire siempre hubo un aspecto que se destacó por encima del resto, y créanme que, a pesar de ser un RPG, jamás ha sido la historia -aunque siempre contó con personajes lo suficientemente carismáticos como para ganar nuestra simpatía- sino su jugabilidad. En cuanto a la historia, esta nueva entrega no es ninguna excepción y sigue sin ser asombrosa, pero la jugabilidad y el sistema de peleas se han mejorado lo suficiente como para que Breath of Fire siga brillando con luz propia.

Historia, o algo así...

Nina anda en busca de su hermana. Cray, eterno guardian de Nina, la acompaña. Ryu, el chico dragón de las anteriores aventuras, un poquito más crecido, se cruza en su camino y se une en su búsqueda. Mientras tanto, un misterioso Semi Dios se despierta de un largo sueño y encuentra todo cambiado. Todos ellos, y muchos otros secundarios, serán controlados por nuestra todopoderosa voluntad desde el mando de la Play... El resto es conocido por todos, el Mal contra el Bien... el pequeño Ryu que descubre que es Dragón y etc. etc. etc...



Las virtudes del Aliento del Dragón

Muchas cosas han sido mejoradas. Una de ellas, y la más sustancial, es el sistema de peleas que, si bien mantiene muchas semejanzas con el anterior, nuevos agregados lo hacen más variado y entretenido. Por ejemplo, ahora, en el medio de una batalla, podemos cambiar de lugar a nuestros guerreros e incluso poner activos a los inactivos y viceversa. También existe un sistema de combos en los hechizos, al estilo fusión, que lográn poderosos avatares de destrucción sobre nuestros enemigos. Otro de los aspectos altamente mejorados fue el apartado gráfico. Ahora, los personajes están dibujados a mano y al estilo anime, logrando un contraste bastante copado con los escenarios en 3D. La música es singularmente gloriosa y basta para pagar el precio del juego. Sí, así de buena. Y, a pesar de lo chapucera que puede resultar la historia, la carisma de los personajes la mantiene casi siempre fresca y entretenida. El juego está lleno de mini games, y la opción de hacer campamento para hablar con nuestro grupo y administrar nuestras habilidades robadas sigue estando presente. Así como también la tan simpática opción de pescar, el hobbie preferido de Ryu.

Por otro lado, Breath of Fire IV tiene sus fallas. Los escenarios pueden ser una pesadilla, una pesadilla muy real e insoportable. La cámara está puesta en una perspectiva isométrica y, la mayoría de las veces, los escenarios en 3D no nos dejan ver nada de nada. No sería raro que tengamos que perder valiosos minutos de nuestras vidas buscando desesperadamente detalles que no podemos ver ya que están tapados por los edificios. Y, claro... como la historia tiene sus fallas, poco a poco si los personajes no logran conquistarnos vamos a ir perdiendo el interés.

Como sea, Breath of Fire IV es un muy buen juego de rol que podría rozar la excelencia. Muy tradicional, con alguna novedad, muy buenos gráficos y una excelente música. Desgraciadamente, a veces el problema de los escenarios puede resultar muy molesto como para que entre en nuestra categoría de excelente. Pero no por eso deja de ser una buena opción para los roleros fanáticos de la Argentina.





Evil Dead: Hail to the King

Por Maximiliano Ferzzola

Antes que nada, aclaremos esto... Yo soy un fanático mal de la saga Evil Dead. Desde que, a la tierna edad de 8 años, vi aquella primera Diabólico, mi vida dio un vuelco de 180 grados. Jamás me he recuperado y hoy estoy donde estoy y de la manera en que estoy gracias a Evil Dead, para bien o para mal. Así que, entenderán, me imagino, que ser objetivo en esta nota no me va a ser nada sencillo. Pero haré lo posible, claro.

Good Ash, Bad Ash... I'm the Ash with the Chainsaw

Podría verse a este Evil Dead: Hail to the King como la tan esperada continuación de la saga, que concluyó de una manera calamitosa allá por El Ejército de las Tinieblas, en forma de un Survival Horror orientado a la acción. Ash comienza a tener pesadillas y regresa a la cabaña maldita a ver qué demonios está pasando. Y justamente está pasando eso, demonios, muchos demonios. Su novia es secuestrada por el Ash malo, archienemigo de Ash en la última película, quien tiene planes de liberar a los Antiguos Moradores Oscuros para que lo conviertan en una especie de dios. La novia de Ash, pobre, servirá de sacrificio. Así que, de vuelta, el sufrido antihéroe deberá lidiar con cientos de miles de engendros diabólicos para salvar a su chica y, de paso, a la Humanidad. Muchas sorpresas depara la historia en el transcurso de la aventura. Sorpresas que dejarán al fan con una sonrisa de oreja a oreja y, a los neófitos, igual de contentos. Un videojuego cultista, sin lugar a dudas. Pero, como toda cosa cultista, el juego tiene cientos de errores que sólo unos pocos pueden perdonar.





Klatu Berata... errrr... ¿Nicta?



Uno de las peores metidas de pata, justamente, se cometió al intentar respetar el espíritu Evil Dead. Sam Raimi -el director- innovó, en aquella trilogía, posiciones y movientos de cámara que crearon escuela. Las posiciones de cámara del juego reflejan a la perfección el espíritu Raimi, pero desgraciadamente eso juega en contra. Pasa que Sam usó, por aquel entonces, planos con angulares gigantes, con mucha profundidad de campo y generales muy tenebrosos, detallados, pero muy alejados o directamente planos muy pequeños desde posiciones poco convencionales. Hail to the King tiene esas posiciones de cámara, que resultan, por más artísticas que sean, completamente incómodas y poco funcionales. A veces, en los combates, apenas vamos a ver un puntito en el horizonte que representa a Ash y otro puntito que representa al Deadite. Para colmo, lo que agrava la situación es que Ash no tiene un sistema de mira para acertarse a los monstruos sino que nosotros tendremos que hacerlo manualmente, cosa ya difícil de cerca... ¡imagínense de lejos! Todo esto no quiere decir que el juego sea difícil, sino que a la larga es muy molesto y más cuando combatimos contra los jefes. De hecho, el juego es bastante fácil y, por desgracia, demasiado corto; en ocho horas, la cosa ya está cocinada.

Give me some sugar, baby!

Pero, afortunadamente, no todas son pálidas... Los gráficos son muy buenos, detallados y con backgrounds renderizados al estilo Resident Evil más que siniestros y satisfactorios. El sonido es genial... la motosierra, los alaridos de los Deadites, la voz de Ash -hecha por el propio Bruce Campbell-, las animaciones podrían ser mucho mejores, seguro... pero alcanzan ¡qué demonios! Y, además, y acá llegamos al punto que estuve tratando de evitar durante toda la nota, la historia ES GENIAL. Sí, los diálogos son espectaculares, Ash está en mejor forma que nunca, los personajes son envidiables y, lo digo desde mi papel de fan, Evil Dead: Hail to the King, tranquilamente, puede considerarse como la continuación de toda la saga sin ninguna verguenza. En cuanto a historia se refiere, ¿no? Los fanáticos de Evil Dead, espero que haya otro más que yo, gozarán horrores con las escenas renderizadas y con el desarrollo de la aventura. Los cientos de chistes "internos" del juego, que sólo los fanas entenderán, no hacen más que poner la cereza al pastel sanguiñoliento que es este Evil Dead. Además, el final, es realmente imperdible...

Lo dicho: una licencia aprovechada increíblemente bien, en un juego tirando a mediocre. Pero que es totalmente imprescindible para el fanático de Ash, el Gore y las motosierras.



Compañía / Distribución: THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Survival Horror

1

65%

Lo Mejor: La historia y, por supuesto, Ash

Lo Peor: La jugabilidad está maldita

Tomb Raider Chronicles

Por Hernán Fernández

Si ya estaban extrañando a una de nuestras heroínas favoritas, dejen de preocuparse porque acudió a su visita anual. Pero lástima que ni siquiera se lavó la cara desde al año pasado...
Tomb Raider Chronicles (TRC) es la quinta parte de una larga serie que lamentablemente tuvo muy poca evolución tras estos años. La entrega anterior, The Last Revelation (TLR), tuvo una visible mejora a nivel gráfico con respecto a sus antecesores y volvió al estilo de juego original, donde había pocos combates y mucha exploración, y afortunadamente TRC mantuvo la jugabilidad original, resultando éste en uno de sus pocos puntos fuertes. Chronicles comienza donde termina TLR y, por si no lo sabían, Lara aparentemente muere en el final de TLR. Pero eso no quiere decir que tengan que jugar con Lara entre nubes y angelitos...

Fiambre de Lara

Una fría estatua de cemento bajo la lluvia es lo único que queda de Lara. Su cuerpo jamás apareció pero ya se perdieron todas las esperanzas de hallarla con vida. En el cementerio se encuentran sus más fieles amigos reunidos para darle un último adiós. El lugar poco a poco queda desierto y un selecto grupo se reúne en la mansión Croft. Todos vivieron aventuras junto a Lara y nos cuentan sus experiencias uno a uno.

¡Qué tal está el jamón crudo?

TRC está compuesto por cuatro capítulos completamente individuales y cada uno es una historia contada en la reunión.
En la variedad está el gusto, dicen. Cada historia transcurre en un lugar y tiempo diferentes. Vamos a empezar en las calles de Roma buscando la Piedra Filosofal; en el segundo capítulo tendremos que introducirnos en un submarino ruso con el fin de encontrar la Lanza del Destino; la tercera parte retrocede en el tiempo hasta la adolescencia de Lara en Irlanda, donde tenemos que luchar contra espectros y fantasmas, pero con el problema que Lara no puede usar ninguna de sus habilidades de combate, ¡es una niña aún!; y la última parte, la mejor de todas, en donde vamos a infiltrarnos en un edificio tecnológicamente muy avanzado y movernos a escondidas al estilo Metal Gear Solid para conseguir el Iris, un extraño artefacto egipcio.

¡Esto es mortadela!

Como ya dijimos, TLR mejoró gráficamente ante su predecesor, aunque lamentablemente Chronicles no lo hizo comparado a TLR. ¡Ojo! Esto no quiere decir que sea malo, sino simplemente que no evolucionó.
El engine ya está mostrando señales de vejez, por más que se le agregue iluminación dinámica y mejoras visuales. En la Dreamcast es donde más se nota esto, ya que por más que sea uno de los TR con mejores gráficos no puede competir contra otros juegos actuales. En la Play es obvio que ya no puede pedírsele más.
Los mapeados, a pesar de ser muy buenos, resultan demasiado cuadrados, no existe ni siquiera un pasillo

en diagonal y hoy en día con maravillas como por ejemplo Quake III Arena esto resulta anticuado.
El sonido prácticamente no tuvo el más mínimo avance desde el TR original y solamente acompaña al igual que la música, que solo desta-ca cuando cambia brus-camente dándonos a entender que hay un peligro próximo.

¿Algún aderezo?

Lara en sus principios solamente podía hacer unos pocos movimientos. A medida que pasaron los años aprendió nuevas maniobras y este año tampoco es la excepción. Ahora puede caminar por la cuerda floja, pero sólo lo hace en los primeros niveles, y también puede atacar por la espalda a un enemigo golpeándolo con un hierro en la cabeza o durmiéndolo con un trapo empapado en cloroformo.
En el apartado armas no innova mucho. Puede usar las clásicas pistolas, las uzis, la escopeta, el revólver y una nueva arma, la HK Gun. Éste es un arma con tres modos diferentes de fuego, Sniper, Burst y Rapid; la diferencia radica en la cantidad de balas que tira por ráfaga: Sniper una, Burst tres y Rapid ráfaga continua. Todas estas modalidades pueden ser usadas con el zoom, siendo el modo Sniper el más utilizado por la escasez de balas en la última parte, ya que con un certero tiro en la cabeza... ¡hasta la vista, baby!

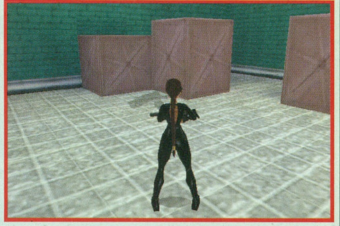
¡Esta cortadora de fiambre!

Lo más pedido por los jugadores es que se mejore el control de Lara y el manejo de cámara. Lamentablemente es poco lo que se hizo al respecto ya que el control no cambió en los más mínimo, resultando un poco incómodo en la PlayStation y bastante molesto en la Dreamcast, aunque con práctica deja de ser tan pesa-do.
La cámara, a pesar de que se la mejoró bastante, suele ponerse en malas posiciones, como por ejemplo cuan-do doblamos un pasillo y la cámara no gira hasta que hayamos entrado al mismo, o cuando nos acercamos mucho de espalda a una pared donde tenemos sola-mente un pequeño espacio para correr y saltar un precipicio, y el borde del mismo no puede verse hasta último momento.

Mejor dame bondiola

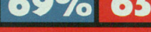
Ya cuando salió TLR el engine estaba un poco pasado y esperábamos que Chronicles fuera una innovación en la truculenta vida de Lara Croft. Nada más lejos de la verdad. Muchas veces se siente como si estuviéra-mos jugando al TR original ya que no aporta nada nuevo y los gráficos son los heredados desde TLR. Y repetimos, no es que sea un juego malo, es que después de cinco años uno espera que haya algún cambio fundamental.
La versión de PC de Chronicles incluye otro CD con el editor de mapas que se usó originalmente, y esto alarga un poco más la vida de esa versión, pero creemos que Core tendría que haber hecho algo así hace mucho tiempo, cuando todavía los jugadores estaban ansiosos por más aventuras de Lara Croft y de haber tenido la oportunidad hubieran creado una comunidad como las que poseen hoy en día algunos arcades en primera persona, léase Quake o Half-Life. Para los fans de la saga es un juego obligatorio, y para los que tuvieron poca experiencia con los TR puede ser un buen juego con el que pasarse unas 10-15 entretenidas horas. Los que ya se habían cansado anteriormente ni se le acerquen, porque pueden ter-minar haciéndose un sandwich con el disco. Por lo menos tienen el fiambre.





Compañía / Distribución: Core Design / Eidos Interactive
Dirección de Internet: www.tombraider.com
Género: Aventura





69% 65%

Lo Mejor: Las historias y los niveles... ahh y Lara

Lo Peor: El engine se quedó muy viejo, difícil de controlar con comodidad, los problemas con la cámara.

PERSONA 2: Eternal Punishment

Por Maximiliano Ferzzola

Persona: Innocent Sin revolucionó, hace año y pico, el mundo del RPG ponja presentando una historia contada muy pocas veces antes, un planteo adulto y un diseño de personajes que rozaba lo demencial con lo mitológico y lo retro. Desgraciadamente, aquel título no llegó a nuestras tierras y, si no lo importamos, nos lo perdimos. Muy similar al anterior, aunque con algunas cosillas nuevas, Persona 2: Eternal Punishment no sufrió el mismo destino que su anterior y aquí lo tenemos, amigos, en todo su esplendor para nuestro disfrute.

Una historia adulta

Rompiendo los moldes en los que estaban cayendo últimamente los RPG de consolas, Persona 2 nos trae un argumento adulto, diferente y, por momentos, demasiado oscuro y podrido para nuestra pobre psique. Antes que nada, les comento que este título está ambientado en un mundo actual, muy similar al nuestro, pero con leves modificaciones que hacen una gran diferencia. A pesar de tener una onda, en cuanto al diseño de los personajes y escenarios, tirando a retro y onírica, la tecnología que podemos encontrar en el mundo de Persona 2 no difiere demasiado de la nuestra. Pero la mayor diferencia -o no...- es que, en este universo, los rumores se hacen realidad y los demonios conviven secretamente con nuestra civilización. Todo comienza cuando a Maya Amano, periodista de una revista amarillista, le encargan la investigación de unos atroces homicidios sucedidos en la secundaria Seven High School. Estos brutales asesinatos fueron cometidos por un tal Joker. Pero no todo es tan sencillo como parece... el Joker mata por encargo, y cualquiera que lo desee puede llamarlo para encargarle un trabajito. Y cuando digo cualquiera, es que cualquiera puede hacerlo. Basta con llamar a su propio teléfono y decir, en voz baja, el nombre de la persona que desea ver muerta. Pronto, enemigos, ex novios, deudores y así, comienzan a encargarle trabajitos al Joker. Poco a poco vamos investigando y llegamos a la conclusión de que el Joker nació de un rumor... A las pocas horas de juego, matamos al Joker, pero... ¡la cosa no hace más que comenzar! Porque un rumor alega que cualquiera que haya llamado, o llame a este asesino, se convertirá en él. Y de ahí, la hecatombe... Como verán la historia no puede ser más rebuscada y retorcida. Además, créanme cuando les digo que los programadores, a pesar de los gráficos estilo anime, no nos ahorran detalles ni hechos morbosos. La historia es muy digna de cualquier Stephen King o Clive Barker y eso, hoy por hoy, es algo que no se puede dejar pasar.

¿Qué es un Persona?

Las Personas son algo así como el "otro yo espiritual" de un humano. Un espíritu que puede manifestarse en todo su esplendor para ayudar a su huésped. La mayoría de ellos están alineados bajo los estereotipos de las cartas del Tarot y cada uno tiene sus poderes. Lo más interesante es que, tanto nuestro personaje como su Persona, suben de nivel de manera separada. Y, como si fuera poco, las Personas pueden ser cambiadas, fusionadas e invocadas cada vez que queramos, siempre y cuando tengamos las cartas necesarias para hacerlo. ¿Cómo obtenemos esas cartas? Okey, en los encuentros con nuestros enemigos no tenemos por

qué apalearlos, también podemos hablar y razonar con ellos, firmar contratos o simplemente intercambiar información o ítems. Estos demonios son los que nos van a dar las cartas que necesitamos para hacer todas las operaciones con las Personas. Estos "otros yo" serán los que nos acompañen en toda esta odisea contra las fuerzas sobrenaturales demoníacas, y forman uno de los mayores atractivos del juego, no sólo por su gran variedad en cuanto a poderes, sino por la gran cantidad que podemos seleccionar usando el "Velvet Room".



Durmiendo con el enemigo

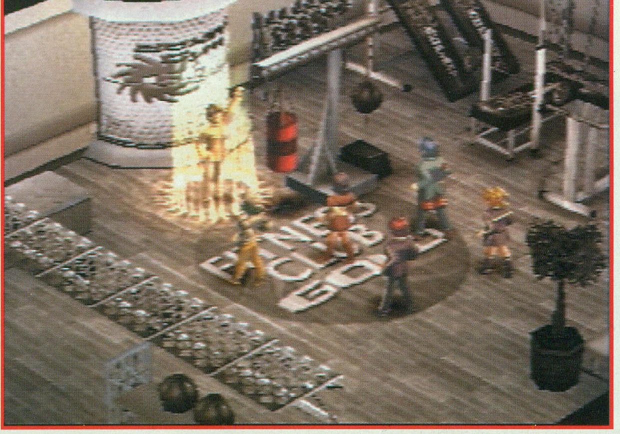
¿Por qué siempre tenemos que andar repartiendo bifes a diestra y siniestra? No, no y no... es muy importante que, en Persona 2, nos lleguemos a entender con los bichos que nos atacan. Ellos, como ya comenté, nos darán las cartas necesarias para invocar a las Personas. Pero además pueden darnos información vital para nuestra aventura, así como ítems de gran utilidad. Pero no es muy fácil llevarse bien con demonios, así que, para mantenerlos contentos, tendremos que encontrar la forma indicada de conversar con ellos. Si bien en un principio el sistema de contacto es muy novedoso y original, cuando encontramos la manera indicada de hacerlo deberemos repetirla hasta el hartazgo viendo siempre lo mismo. Por supuesto que también tendremos que pelear contra los engrendros del mal, para juntar experiencia y habilidades...

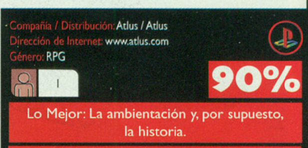
Sistema de Rumores

Otra de las cosas más atrayentes de este título es el sistema de rumores. En nuestra investigación, vamos a ir recopilando muchísima información útil con la que propagar un rumor por la ciudad, que luego se hará realidad. En una de las plazas comerciales, hay una oficina que se encarga de "propagar rumores", y en la sabia elección de los rumores que distribuimos está la clave de nuestro éxito. Además, hay muchos rumores que pueden alterar el transcurso de los acontecimientos y muchos otros que simplemente nos serán de ayuda o como curiosidad.

Sistema de combate "brazos cruzados"

El sistema de combate, al que humildemente he bautizado "brazos cruzados", es muy original y refrescante aunque, en pautas generales, es igual, valga la contradicción, a cualquier otro. En Persona 2 podremos configurar, antes de comenzar la batalla, los movimientos de los personajes y estos, hasta que nosotros los interrumpamos, harán en cada turno las instrucciones configuradas en un loop que dura hasta que la pelea finalice. ¿Nosotros?... De brazos cruzados.
Puede sonar aburrido, pero cuando se trata de batallas al azar, que tanto pueden cansar, es muy útil dejar que la máquina haga el trabajo plomo.
En resumen, Persona 2: Eternal Punishment es muy novedoso, variado y adulto como para enganchar a cualquiera. Un respiro de tanto juego de rol mediocre que anda dando vueltas por ahí, con una historia y unos personajes que pocas veces vamos a volver a ver. Con unos gráficos al estilo anime que encantarán a los fanes del género -ni hablar de la escenas CG- y agradarán al resto. Y un diseño de personajes y escenarios que no deja de sorprender. La música es gloriosa y pasa de Techno a Clásica en un abrir y cerrar de ojos, embelezando nuestros sentidos. Un deleite, sin más...





Compañía / Distribución: Atlus / Atlus
Dirección de Internet: www.atlus.com
Género: RPG

1

90%

Lo Mejor: La ambientación y, por supuesto, la historia.

Lo Peor: Lo de contactar demonios puede aburrir a la larga.

Dino Crisis

Por Santiago Videla

Después de haberse convertido en uno de los más grandes éxitos hechos por Capcom para PlayStation, en cuanto a aventuras de horror y suspenso se refiere, Dino Crisis fue el comienzo de una nueva saga que hoy en día sigue estando en los más alto del género.

Ante la fiebre que este juego desató en su momento, los nada lentos muchachos de Capcom decidieron probar suerte en otras plataformas... aunque a fin de repetir el éxito que tuvo la versión original (por lo menos en lo económico), tendrían que hacer uso de sus ya bien conocidas habilidades para hacer las respectivas conversiones con los mínimos recursos posibles. Extrañamente, a diferencia de otras ocasiones aquí los resultados fueron mejores de lo esperado.

No será Code Veronica, pero...

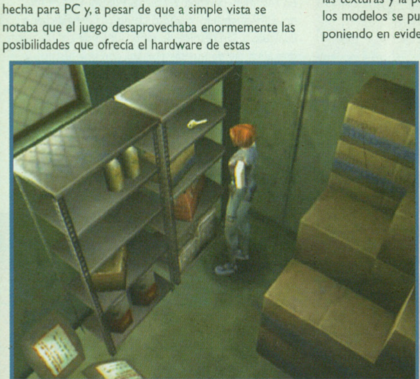
La primera conversión en ver la luz del día fue hecha para PC y, a pesar de que a simple vista se notaba que el juego desaprovechaba enormemente las posibilidades que ofrecía el hardware de estas máquinas, su espectacular estilo y su impresionante historia pudieron más, por lo que también fue un éxito.

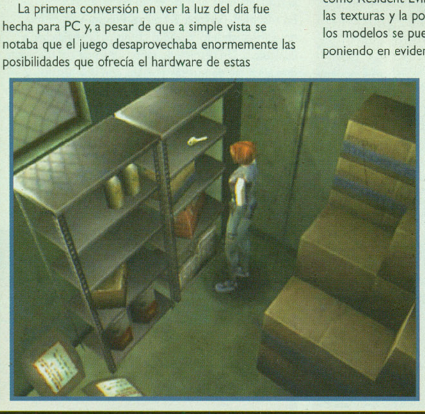


Teniendo en cuenta esto y lo relativamente sencillo que resulta hacer conversiones de títulos de PC a Dreamcast, el paso más lógico a seguir por Capcom era crear una versión para la consola de Sega, así que ¿por qué evitar lo inevitable?

Tal y como era de esperarse, la versión para Dreamcast de Dino Crisis comparte muchas similaridades con la de PC, especialmente porque ésta también desaprovecha los recursos que ofrece la máquina, cosa que se nota sobre todo en los gráficos.

Si bien al estar hecho en 3D. los efectos de pasar de una resolución baja como la de Play a una alta como la de Dreamcast se notan menos que en juegos que usan escenarios en 2D como Resident Evil 3. Las pequeñas desprolijidades de las texturas y la poca cantidad de polígonos que usan los modelos se pueden apreciar con más facilidad, poniendo en evidencia que los retoques que se hicieron son mínimos.





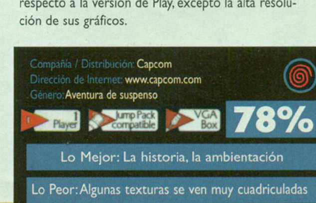
En algunos sectores del juego, el cuadriculado de las texturas (producto del estiramiento) nos hace recordar que estamos ante una conversión casi directa y, aunque en general los gráficos siguen viéndose muy bien, si intentan compararlos con los de Resident Evil: Code Veronica van a terminar desilusionados.

Dejando de lado el tema de lo visual, la jugabilidad, los controles, la dificultad y el peculiar sistema de Save se han mantenido intactos y la única diferencia verdaderamente notoria es que muchas de las opciones que en PlayStation estaban ocultas (los diferentes trajes para la protagonista, por ejemplo), ya aparecen habilitadas desde el vamos.

Junto con un guión muy bien llevado, que además ofrece varios finales diferentes y una atmósfera de tensión casi permanente, lo que más se destaca es el sonido, gracias al cual Dino Crisis sigue conservando esa ambientación digna de una producción de Hollywood, que atrapa a más no poder.

Más allá de las diferencias tecnológicas que haya con respecto a otros títulos de esta consola, si no lo jugaron anteriormente ésta es una muy buena oportunidad para ponerse al día.

En caso contrario les recomiendo que lo piensen dos veces, ya que aquí no encontrarán nada nuevo con respecto a la versión de Play, excepto la alta resolución de sus gráficos.



¡ANIME A GO GO!

ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES

NUKE

RADIACION FOTONICA ANIMADA

AÑO 1 • NUMERO 6

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2290

EL ESTRENO DEL AÑO:
CARD CAPTOR SAKURA

REPORTAJE EXCLUSIVO: STARSHIP TROOPERS LA SERIE ANIMADA

INU YASHA: EL MEJOR ANIME DE RUMIKO

¡GUIA DE EPISODIOS DE BLUE SEED!

INCLUYE 1 CD-ROM

!CON LA NUEVA SERIE DE LOS TRANSFORMERS, FINAL FANTASY THE MOVIE, PODEROSOS WALLPAPERS, ILUSTRACIONES Y LAS MEJORES BANDAS DE SONIDO!



LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON

Metropolis: Street Racing

Por Diego E. Vitorero

Por lo visto hasta el momento, Dreamcast lleva en su haber varios y excelentes juegos de autos. Ferrari 355 Challenge, Sega GT o Test Drive Le Mans son sólo algunos de los títulos que han visto la luz en la joven vida de la consola de Sega. Pero agazapado en los pits de Bizarre Creations, una empresa no muy popular que digamos, estaba con su motor apagado a la espera de que alguien lo encendiera un juego que, creo sin temor a equivocarme, es el mejor juego de autos aparecido hasta la fecha para Dreamcast.

Hay que reconocer que la empresa hizo un trabajo notable al traernos a los felices poseedores de una DC un juego con tantas variantes a la vez, que en todo momento goza de excelente calidad en cada área.

¡Tiembla la competencia!

En MSR, nuestro principal objetivo es conseguir Kudos. Los Kudos son algo así como puntos de experiencia que tendremos que juntar a lo largo del juego para habilitar otros autos y pistas, principalmente. Lo copado que trae MSR es que no sólo tendremos que ganar carreras para hacernos con los preciados puntos de experiencia, sino que además tendremos que correr teniendo en cuenta la técnica de conducción utilizada, como así también nuestra pericia arriba del auto. Cuando terminen una carrera, el juego les dirá cuántos Kudos ganamos según nuestra forma de manejo, las veces que chocamos -lo cual nos resta puntos- y demás cosas que leyeron antes. Esto quiere decir que no siempre se suman los puntos, sino que además se restan sin es que chocaron, por ejemplo; una muy buena variante para hacer el juego más emocionante. Como se habrán dado cuenta, el concepto de juego difiere de los típicos que se pueden encontrar en cualquier juego dentro del género, y ésa es la causa principal de la adicción que causa.







Los más de 40 autos de 14 marcas automovilísticas diferentes que podremos encontrar, como son Alfa Romeo, Toyota, Renault, Mitsubishi, Rover, Mercedes, por nombrar algunas, le dan un atractivo difícil de superar. También vale la pena destacar que los circuitos están construidos a partir de ciudades verdaderas como son Londres, San Francisco y Tokio. Estas tres ciudades son las únicas disponibles, pero cabe aclarar que en cada una hay gran cantidad de pistas disponibles, ¡entre todas más de 200! Al comenzar el juego, una de las cosas que tenemos que configurar es la hora del país en el que estamos, esto sirve para que (dependiendo de la ciudad en la que corramos) el ambiente se torne de día, tarde o noche, obedeciendo a la diferencia horaria entre ciudades.

Visualmente es excelente como pocos. Automóviles rendereados a partir de los modelos originales, escenarios llenos de detalles, efectos climáticos y de colisiones hacen que MSR se lleve todos los laureles.

Al nivel de simulación no se lo puede catalogar como un simulador ni como un arcade ya que tiene un poco de ambos, y para ser sincero creo que los dos estilos de juego están perfectamente implementados.

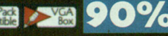
Voy a hacer sólo una crítica con respecto a MSR, y es que no tiene nivel de daño en los autos; hago dicho cuestionamiento porque es lo único que puedo decir que le va en contra ya que todas las áreas -jugabilidad, gráficos y sonido, principalmente- rozan la perfección a cada momento.

Metrópolis: Street Racing es el mejor juego de carreras de autos para Dreamcast. Tiene todo lo que necesita el fanático para entretenerse por mucho tiempo y lo recomiendo como una compra obligada para el adepto de los juegos de autos.

Compañía / Distribución: Bizarre Creations / Sega
Dirección de Internet: www.bizarrecreations.com
Género: Autos

1-2 Players





90%

Lo Mejor: El 99% del juego

Lo Peor: No hay daño visible del auto, por decir algo

Starlancer

Por Santiago Videla

Los anuncios de que Starlancer -uno de los mejores simuladores de combate espacial del mundo de las PC- tendría su versión para Dreamcast fueron algo que nos tomó por sorpresa a todos, en especial porque en consolas éste es un género prácticamente inexistente.

Como encargada de llevar a cabo la tan esperada conversión, Crave Entertainment, parecía no tener las ideas demasiado claras y un par de postergaciones de último momento ya nos estaban haciendo pensar lo peor, pero afortunadamente ese tiempito extra que se tomaron rindió sus frutos y es por eso que hoy Starlancer ocupa un puesto privilegiado, no sólo como una de las mejores conversiones de PC hechas para esta consola, sino también como un clásico imperdible que no puede dejarse pasar.

¿Por qué los rusos serán tan malos?

Creado por quienes en 1993 dieron origen a este género con su alucinante clásico Wing Commander (Chirs y Erin Roberts), Starlancer heredó mucho de la inmortal saga que en su momento fue insuperable y que en su tercera y cuarta parte tuvo como protagonista nada menos que al no tan joven Mark Hamill, mejor conocido como Luke Skywalker en la pantalla grande.

Pero volvamos a lo nuestro. Lejos de las interminables guerras con los felinos Kilrathi y toda clase de bizarros alienígenas, la acción de Starlancer se centra en un conflicto que en cierta forma parece una especie de adaptación futurista de la Segunda gGuerra Mundial, no sólo por cómo se desarrollan los hechos, sino también por los diseños de las naves, sus insignias y todo lo demás.



Esta vez estamos ante un conflicto que se desarrolla en nuestro propio sistema solar, que tiene como protagonistas a las fuerzas aliadas por un lado y en el papel de los más malos a una coalición de naciones del Este liderada, como no podía ser de otra manera, por los rusos.

En medio de una aparente tregua, un ataque sorpresivo (con muchas semejanzas a la batalla de Pearl Harbor), por parte de la coalición a una de las más importantes bases aliadas da inicio a una guerra a gran escala. Es precisamente después de esto cuando entramos en actividad como uno de los voluntarios del escuadrón 45 de las fuerzas aliadas.



Uno como ninguno

Verdaderamente, con esta conversión los amigos de Crave se han lucido como nunca, porque lograron pasar casi a la perfección un juego que en PC es bastante exigente en cuanto a requerimientos de máquina y adaptarlo a la Dreamcast con recortes casi imperceptibles.

Salvo las secuencias animadas que se ven en PC, cuando podemos movernos por el interior de nuestra nave madre y algunas animaciones adicionales en las descripciones de cada misión, todo lo demás está tal cual; algunos menúes, como por ejemplo las pantallas de selección de naves y de armamento, que antes estaban integradas con las animaciones que acabo de mencionar, han sido hechas a nuevo a fin de ofrecernos más funcionalidad.

Las misiones mantienen intacta la sensacional estructura que es una de las características más sobresalienes del juego, e incluso las comunicaciones con las imágenes de quienes están transmitiendo están presentes.

Sin embargo, lo más destacable de todo esto es la forma brillante en la que Crave se las ingenió para adaptar los múltiples comandos de teclado que tiene la versión de PC al pad de la Dreamcast, para que además de tener todas las funciones importantes que se ven en el original, resulte cómodo y simple para el que está jugando.

Incluso las opciones para localizar las secciones individuales de una nave o para darle órdenes a nuestros compañeros están aquí y todo configurado de manera tal que no tengamos que anudarnos los dedos tratando de activar algo.

Unicamente un par de comandos poco importantes, como el de pedir permiso para aterrizar y el de activar el salto al hiperespacio, han sido suprimidos y ahora se hacen en forma automática. Las únicas opciones que han sido suprimidas son las de los diálogos para molestar a los enemigos, ya que esto ni siquiera en el original tenía un uso práctico y no afecta al juego en lo más mínimo.

El juego también nos da la posibilidad de usar teclado y mouse en caso de que tengamos esos accesorios.

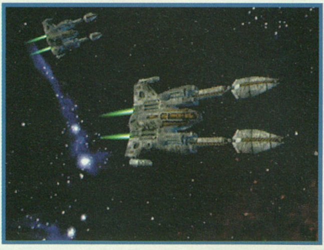
Por el lado de los gráficos, la cosa también sorprende ya que se ha respetado con un altísimo grado de detalle a la versión de PC, o sea que la calidad de todo lo que se ve es de primera.

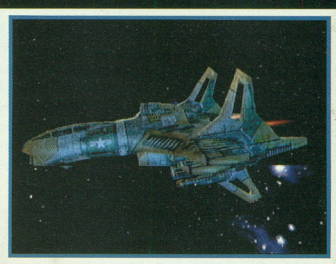
Si bien algunas naves tienen menos polígonos y los efectos de las explosiones no tienen tantas partículas como en su par de PC, los fondos de los escenarios han sido retocados e incluso se ven mejor que los originales.

Los modelos de las naves más grandes mantienen sus considerables dimensiones, al igual que las estructuras, como bases o diferentes instalaciones, dándonos una muy buena sensación de espacio.

Cada nave tiene interiores diferentes, todos ellos siguen estando modelados en 3D, pero para ganar más velocidad la iluminación del interior de las cabinas es fija en lugar de ser en tiempo real como en PC, cosa que a decir verdad no se nota demasiado.

Pese a que el despliegue técnico que ofrece Starlancer en su versión para Dreamcast es espectacular y que la consola se la banca lo suficiente como para mantener una estupenda velocidad de casi 60 cuadros por segundo, en los combates más intensos en donde hay grandes cantidades de naves de todos los tamaños y las balas van y vienen sufre algunas pérdidas de velocidad bastante lógicas.









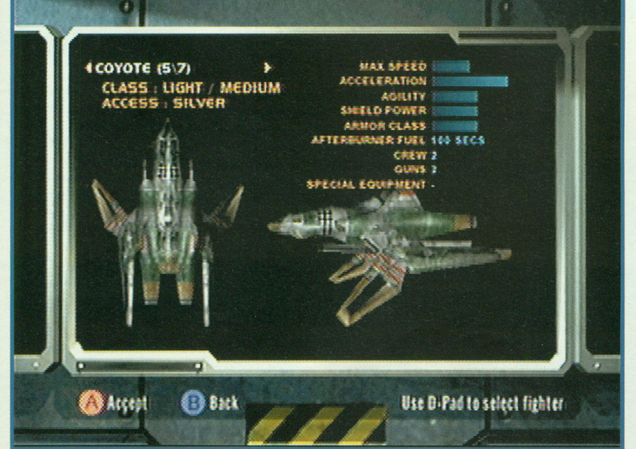
A veces estas "tironeadas" pueden ser un poco molestas, pero en general no afectan la jugabilidad y tampoco son algo constante. Lo más importante es que el juego funciona estupendamente en una consola que aquí cuesta alrededor de 350 mangos, mientras que la versión de PC requiere máquinas que hoy por hoy andan alrededor de los $1200 o $1500.

Starlancer es uno de los pocos juegos americanos que en Dreamcast nos ofrecen la posibilidad de jugar a través de Internet, pero en este caso sólo podemos hacerlo en modo Deathmatch, o sea... todos contra todos.

Originalmente en PC, este juego también tiene opciones para que varias personas puedan jugar la campaña en modo cooperativo y formar su propio escuadrón, pero cabe destacar que para eso no sólo hace falta una conexión rápida, sino que también se necesita una máquina mucho más pulenta de la que tienen la mayoría de nosotros, motivo por el cual en Dreamcast esta opción directamente fue eliminada.

La dificultad es idéntica a la de la versión de PC, que ya de por sí es bastante exigente. Para alguien que lo juegue por primera vez o que no esté acostumbrado a estos juegos, el hecho de tener que usar un pad puede complicarle las cosas un poco, pero a fin de cuentas esto se puede graduar para no hacerlo frustrante.

Al margen, les aseguro que Starlancer es una experiencia alucinante, más aún en Dreamcast, ya que por ahora es el único juego de este estilo. ¡No se lo pierdan!



Compañía / Distribución: Digital Anvil / Crave
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Arcade de naves



94%

Lo Mejor: La estructura de las misiones, los gráficos y los efectos.

Lo Peor: Sufre algunas pérdidas de velocidad cuando hay muchas naves en pantalla.

Skies of Arcadia

Por Rodolfo A. Laborde

En su primer año de vida, la Dreamcast repartió a troche y moche juegos de gran calidad y para todos -o casi todos- los gustos. Los amantes de los juegos de peleas pudieron disfrutar, desde el lanzamiento mismo de la consola, del glorioso y siempre vigente Soul Calibur. Los seguidores del género plataformas pudieron regocijarse con dos platos fuertes: Sonic y Rayman. El Survival Horror también estuvo presente (¡y cómo!) con su mejor exponente. Me refiero, claro, a RE: Code Veronica. Incluso aparecieron juegos como Seaman y Shenmue, que difícilmente podrían entrar en un género que existiera desde antes de su aparición. Pero faltaba algo... un RPG, un Final Fantasy para la consola blanca, la nueva nena mimada de Sega. Skies of Arcadia supo ganarse, y con creces, ese puesto vacante.

Skies of Arcadia es un título que entra de lleno en lo que se conoce como RPG. Su héroe, Vyse, es un valiente pirata del aire que navega por el espacio junto a su clan, los Blue Rogues. Pasa que Arcadia es un mundo mágico en el que gigantescas masas de tierra, que flotan en el aire, hacen de apoyo a sus habitantes, y poderosos barcos, muy similares a los galeones de cinco siglos atrás, van de una isla flotante (a no confundir con el postre) a otra gracias al poder de la magia y de unas piedras muy preciadas por todos, que hacen de combustible para estas majestuosas naves de combate.



A toda marcha hacia la aventura

En el comienzo, Vyse y su amiga, Aika, se cruzan con una indefensa navecita que recibe una impresionante lluvia de rayos por parte de un crucero de guerra, perteneciente al Imperio Valua. Sin hacerse esperar demasiado, los chicos rescatan a la pobre chica -Fina- que va en la nave semidestruida, dejando al comandante del crucero con toda la sangre en el ojo. A medida que la historia sigue su curso nos enteramos que Fina, por algún motivo, es de vital importancia para la Emperatriz de Valua, tanto que, por haberla rescatado de las garras de uno de los comandantes más grossos del Imperio, Vyse y Aika meten a su clan en un embrollo del que les costará mucho salir y del cual dependerá hasta el propio destino de su mundo.

Pero vayamos por partes. En Arcadia existe un elemento muy valorado por sus habitantes: las Moonstones (o Piedras de la Luna), elemento que suele ser utilizado como combustible, como munición y que, de alguna manera, tiene relación con la misteriosa chica de blanco que rescatamos en el comienzo de la historia.

No bien nuestro dúo sale en busca de una de estas piedras, que vieron caer la noche anterior en una isla cercana a la base de los Blue Rogues, entra en escena un escuadrón de asalto del Imperio que invade la fortaleza de los piratas, toman prisionero al padre de Vyse, Dyne (que además es el líder de los Blue Rogues), y raptan a la nueva huésped.

En una de ésas les parezca que el guión es otro del montón y, si lo juegan un poco, es muy probable que terminen creyéndoselo. Pero les aseguro que a medida que Skies of Arcadia progresa, la historia se torna mucho más interesante de lo que pinta en un principio. Lo que promete ser una historia lineal y puramente convencional empieza a tener muchas, muchísimas vueltas inesperadas y el ambiente se empieza a poner denso a medida que Vyse y compañía intenta recuperar a los suyos y explora nuevas áreas.



Y a todo esto queda por agregarle a Vyse su infaltable némesis: los Piratas Negros. Estos simpáticos muchachos, a diferencia de los Blue Rogues, capturan y pasan a cuchillo a aquellos desgraciados que caen en su poder. ¡Ojo! No es que los Blue Rogues sean piratas "buenos", sino que los del clan de Vyse prefieren capturar y pedir rescate. Es por eso que, aparte de los monstruos de Arcadia, tenemos que vérnoslas con el poderoso y vasto Imperio Valua y, por si fuera poco, con esta banda de asesinos del aire.

Los mejores fondos vistos en un RPG

Sí, los lugares por los que pasamos están de rechupete. No recuerdo haber visto fondos tan detallados y con una iluminación tan realista como los de Skies of Arcadia. Basta con ver uno de los primeros dungeons del juego, un templo ancestral rodeado por un lago. Una de las paredes de dicho templo fue derribada por un meteorito, lo que provocó que éste esté totalmente inundado a nuestra llegada... y ésta no es más que una muestra de lo que pueden ir esperando a lo largo de esta alucinante aventura. Por suerte, los pueblos por los que pasamos son tan hermosos como los dungeons y, para mejor, contamos con una vista en tercera persona, lo que nos permite apreciar con lujo de detalles todo lo que pasa a nuestro alrededor, en vez de la clásica y gastada vista en picada de la mayoría de los RPGs.

Y odio decirlo, pero como casi siempre pasa, el juego tiene cositas que hubiesen podido estar mejor. ¿A qué me refiero? A los encuentros random con los monstruos, que al principio se tornan bastante molestos, atacando hasta cuando estamos en el ñoba.

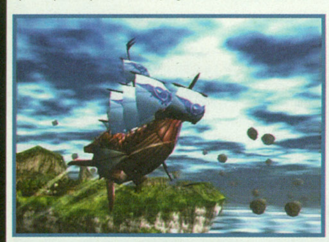




Pero a no desesperar, que a medida que nuestra party va ganando experiencia, ganamos ataques especiales que permiten que los combates sean mucho más amenos y fluidos, haciendo, en definitiva, que la cosa no se vuelva demasiado pesada. Los movimientos especiales que vamos adquiriendo -supermoves- consumen spirit points, que a su vez se recargan a medida que peleamos. Es así como, al mejor estilo juego de pelea de Capcom, el supermove que hagamos dependerá de cuán llena tengamos la barra de spirit points. La magia y demás ataques considerados "especiales" también necesitan de cierta cantidad de spirit points, por lo que el spirit meter pasa a ser el elemento central dentro del sistema de combate de Skies of Arcadia. Y no sería un RPG de pura cepa si no tuviera diferentes tipos de armas, armaduras y hechizos para equipar a nuestro grupete de aventureros.

Otro detalle nunca antes visto es la expresividad en cada uno de los rostros de los personajes del juego. Bronca, tristeza, rencor, miedo y un sinfín de emociones más son perfectamente visibles y dicen a veces más que mil palabras.

Y quiero dejar constancia de que los desarrolladores de Skies of Arcadia pusieron mucho, todo lo que se puede poner en un juego. Estos chabones realmente se mataron. Prueba de ello, por si lo que comenté antes les pareció poco, son los diálogos, siempre en constante cambio. Y bueno, hay tantos detalles por enumerar que seguro me voy a olvidar de una bocha pero, como ejemplo, les pongo el humito que les sale de la boca a nuestros amigos cuando están en algún lugar frío. ¡Me helaba de sólo verlo!





Los personajes merecen un párrafo aparte debido a sus historias y sus complejas personalidades. Cada uno tiene su carácter y, dependiendo de nuestro accionar, pueden pasar a ser aliados o enemigos en un abrir y cerrar de ojos. Otro motivo por el cual me pongo de pie y aplaudo con todas mis fuerzas a la gente de Overworks y Sega.

Hasta la traducción del japonés al inglés fue hecha con sumo cuidado, incluyendo los comentarios más insignificantes -que pueden ser mucho más importantes de lo que nosotros creemos- fueron pasados de un idioma al otro por verdaderos expertos en la materia.



El RPG para Dreamcast que muchos estaban esperando

Skies of Arcadia nos remite a los RPGs de las primeras épocas de Sega en el mercado de las consolas hogareñas. De hecho, Overworks, los responsables de esta nueva joyita, fueron los que hicieron el primero, segundo y cuarto juego de la clásica serie de Sega, Phantasy Star. De ahí el por qué de tanta expectativa cuando se anunció este título el año pasado. Sea como sea, Skies of Arcadia resultó ser mucho mejor de lo que todos esperaban. Si tienen una Dreamcast y buscan un excelente RPG, vuelen cuanto antes a su negocio amigo y háganse con uno. No se van a arrepentir.



Compañía / Distribución: SEGA
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: RPG

1 Player | Jump Pack compatible | VGA Box

90%

Lo Mejor: Los fondos, la atrapante y compleja historia. Los detalles

Lo Peor: Los combates random pueden molestar... y mucho

Unreal Tournament

Por Diego E. Vitorero

Después de terminar Quake III Arena (Q3A) para Dreamcast (nota que podrán ver en el número pasado de Next Level), un sentimiento de nostalgia recorrió mi cuerpo ya que pensé que iba a pasar mucho tiempo hasta que una compañía hiciera una conversión de un juego de PC con la excelente calidad con la que fue hecho el producto de id Software. Tengo que reconocer que, si bien la PlayStation 2 tiene escasos juegos buenos, Unreal Tournament (UT) es uno de los primeros que justifican la compra de la consola, porque es un juego alucinante, donde predomina la acción.

A casi un año del lanzamiento de las versiones para computadora de UT y Q3A, hoy en día siguen dándose batalla dentro del género. UT tiene modos de juego más variados y requiere más estrategia de combate, mientras que Q3A tiene el vértigo y dinamismo de un torbellino. Además, el motor gráfico de Q3A es mejor que el de UT, aunque ambos se ven preciosos. La cosa es que si tuviera que elegir alguno de los dos, dentro de las posibilidades que brindan las consolas de Sega y Sony, me quedaría con UT para PS2. ¿Los motivos? Controles: UT se puede jugar con un mouse y un teclado de PC, siempre que sean USB, en cambio en Q3A estamos obligados a comprar periféricos específicos para la consola de Sega. Otro tema es que en el modo multijugador de Q3A a pantalla dividida, los gráficos bajan considerablemente de calidad, cosa que en UT no sucede. También hay que tener en cuenta que podemos conectar la consola con el cable "i.link", con sus respectivas copias del juego, y hacer combates en televisores diferentes, algo así como armar una LAN con la Play 2; en la consola de Sega la única forma de jugar entre varias personas es en la misma consola a pantalla dividida o a través de Internet. Si bien la PS2 carece de modem para conectarse a la red de redes, dado los precarios servicios de acceso a Internet en nuestro país, tal característica no resulta significativa a la hora de comparar entre ambos títulos. Modos de juego: Personalmente, para estas plataformas en particular, prefiero los que imperan en UT para el modo de un solo jugador, dada su variedad y adicción.



Acción sin límites

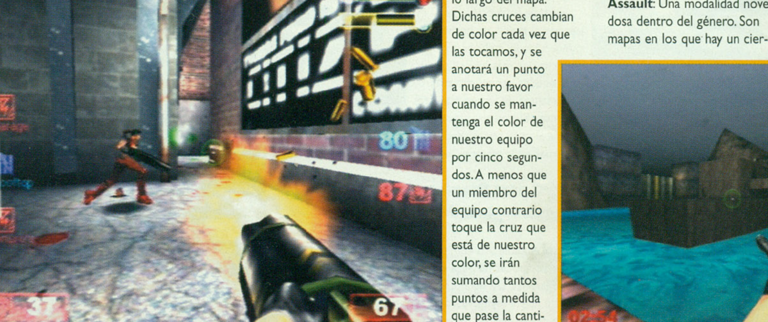
Como dije antes, UT cuenta con varios modos de juego tanto para el modo de un jugador como para el multiplayer:

DeathMatch: Un clásico entre los FPS, que consiste en matar cuanto puedan sin importar si es amigo o enemigo. Este modo consta de un total de doce mapas más un tutorial (todos los modos tienen tutorial).

Domination: A los largo de los siete mapas que hay que ganar para completar el modo, tendrán como misión "dominar" junto a nuestro equipo cada una de las "X" que están repartidas estratégicamente a lo largo del mapa. Dichas cruces cambian de color cada vez que las tocamos, y se anotará un punto a nuestro favor cuando se mantenga el color de nuestro equipo por cinco segundos. A menos que un miembro del equipo contrario toque la cruz que está de nuestro color, se irán sumando tantos puntos a medida que pase la cantidad de tiempo estipulada.

Capture the Flag (CTF): Cada equipo tiene una bandera que tiene que defender y el objetivo es robar la bandera del otro equipo y traerla a donde está la nuestra. Consta de nueve mapas y, para hacer la captura, nuestra bandera tiene que estar en la base. Aquí no cuentan los frags, cuentan las capturas. El equipo que más capturas haga, será el ganador. Los niveles generalmente son simétricos y divididos en colores, para orientarse mejor.

Assault: Una modalidad novedosa dentro del género. Son mapas en los que hay un cier-



to objetivo por cumplir. Un equipo intenta cumplir ese objetivo mientras que el otro trata de que no se lleve a cabo. Las misiones pueden ser de lo más va-riadas: escapar de la base enemiga, entrar a un buque de guerra y destruir una represa con los cañones que tiene el barco o terminar con una computadora que está alojada arriba de un tren son sólo algunas. Si un equipo atacante logra los objetivos o se le termina el tiempo, pasa a defender la base; y el otro equipo tiene que tomarla en menos tiempo del que lo hayamos hecho nosotros, si es que lo hicimos. Si nadie consigue el objetivo, se empata. La coordinación entre los miembros del equipo es fundamental y ayuda mucho que en algunos casos las bases suelan estar protegidas con cañones y ametralladoras automáticas.

Un agregado que le da más atractivo a los modos de juego, es algo así como un sistema de Plug-Ins llamados "Mutators". Estos agregados hacen que podamos modificar ciertos aspectos del juego como la velocidad, gravedad, activar o no los power-ups y algunas armas u otro que hace que a medida que matamos enemigos nos pongamos más gordos.



Un arsenal para todos los gustos



Las armas en Unreal Tournament son muy variadas y están muy bien balanceadas. El enorme arsenal de Unreal Tournament cuenta con doce armas mecánicas, químicas y de fuego.

Además, todas tienen doble uso; esto quiere decir que cada una posee un tiro primario y uno secundario y en algunos casos se puede lograr un tercer tiro dependiendo del arma. Por ejemplo, el Rocket Launcher, una de las armas más versátiles, en su tiro primario dispara hasta seis cohetes en la cantidad que queramos a la vez, en cambio para el tiro secundario tira de una a seis municiones que salen disparadas en forma de granada y que se dispersan al rebotar. Para dar un buen ejemplo sobre la combinación del disparo primario y el secundario y lograr un tercer tiro, podemos utilizar el Shock Rifle. Con esta arma disparamos con el botón asignado al tiro secundario y rápidamente impactamos la bola que sale con el disparo primario: el resultado será una gran explosión que dañará a cualquier persona que sea alcanzada por su onda expansiva.

Cabe aclarar que, cuando estén jugando solos, a medida que vayan ganando los mapas se irán habilitando los demás modos de juego, además de personajes ocultos.

Es sabido que jugar contra un adversario o compañero de equipo controlado por el juego (Bot) no es igual que hacerlo contra seres humanos, pero en UT esto queda en segundo lugar ya que Steven Polge, el autor de la Inteligencia Artificial del juego, es un capo; no les será nada fácil batallar contra la máquina. Además hay que tener en cuenta que podemos darles órdenes a los miembros de nuestro mismo equipo cuando son los controlados por la IA del juego; por ejemplo atacar, defender o permanecer en una posición determinada.

Además del excelente diseño arquitectónico que predomina en los mapas, hay que destacar que muchos escenarios salen de lo común ya que podemos encontrar desde barcos, pasando por inmensos castillos y espacios abiertos con vegetación, montañas o árboles, hasta estaciones espaciales y templos suspendidos en el vacío.

En cuanto a la parte gráfica del juego, tanto los modelos de los personajes, las texturas de todos los mapas, efectos de luces dinámicas y explosiones, como así también los efectos al disparar un arma, son los mismos que en su versión para PC. ¡Excelentes, por si les queda alguna duda! Aunque esto tiene sus consecuencias: los cuadros por segundo bajan en momentos donde hay muchos polígonos en movimiento o en espacios muy abiertos en los que el procesador gráfico de la consola tiene que hacer muchos cálculos a la vez.

Ahora les cuento una anécdota que bien vale la pena destacar. La PlayStation 2 tiene dos puertos USB (Universal Serial Bus), ¿hasta ahí vamos bien? ¿Sí? Ok, continuemos. Cuando estaba probando el juego, me fijé en la página del fabricante sobre las posibilidades de que UT soportara mouse y teclado de PC con ese tipo de conexión, más la información que decía que la consola se bancaba periféricos USB, más los comentarios del Boss que también me dijo que era posible; no tuve mejor idea que tomar el mouse USB de mi PC y un teclado USB que estaba dando vueltas por la editorial. ¿El resultado? Jugué de punta a punta Unreal Tournament como cuando lo tuve en mi PC. La consola tomó a la perfección ambos controles y pude configurarlos a gusto. Casualmente, el teclado en cuestión tenía dos puertos USB adicionales, así que en mi papel de "Dexter" pedí prestado el mouse del "Oso" Videla y lo conecté al USB del teclado y ¡sorpresa!, también me lo había tomado, así que me hice unas partiditas con "MadMax". Yo jugando con mouse y teclado y él jugando con mouse y pad.

Creo que si leyeron hasta acá, y entendieron todo, no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta que Unreal Tournament es hasta ahora uno de los mejores -por no decir el mejor- juego para la mega consola de Sony. Estoy más que seguro que UT es una compra obligada para los poseedores de una PS2 y los amantes del género. Si bien EA será el encargado de hacer la conversión de Quake III Arena para PS2, tendrá que ponerse las pilas para darle batalla al producto de Epic Games.

Unreal y Quake parecen no tener paz. Primero se cachetearon en sus respectivas versiones para PC y ahora se encuentran nuevamente a los bifes en el mundo de las consolas.

¿Cómo terminará esta historia?

Compañía / Distribución: Epic Games / Infogrames
Dirección de Internet: www.unrealtournament.com
Género: Acción / Arcade 3D

1-4 Jugadores

92%

Lo Mejor: Modos de juego. Arquitectura de los escenarios. Inteligencia Artificial de los Bots. Se puede usar mouse y teclado con puertos USB de PC

Lo Peor: En algunas ocasiones tironea un poco. No se puede jugar vía Internet (La PS2 no tiene modem)

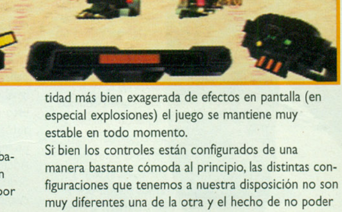
Gungriffon Blaze

Por Santiago Videla

Por fin, por fin, sí... ¡POR FIN! un juego medianamente respetable hace su aparición en el triste y decaído mundo de la Play 2, que a estas alturas ya nos estaba empezando a preocupar.
Criticada injustamente por muchos en otros países, esta genial producción de la gente de Working Designs es en mi modesta opinión el segundo mejor juego que he visto en la nueva consola de Sony hasta el momento (el primer puesto es para Unreal Tournament) y tal vez el primero que demuestra de una forma más visible lo que puede llegar a dar esta consola.

¡Ya era hora!

Juegos de acción con robots gigantes y todo ese tipo de cosas que causa furor en el mundo del Sol Naciente los hay a roletes, incluso para esta consola, pero por lo general la gran mayoría terminan siendo una mega momia y francamente me parece que con excepción de éste no hay ningún otro que zafe, ni siquiera el tan mencionado Armored Core 2, que al final terminó siendo un fiasco del que hablaré en otro momento.
Gungriffon Blaze es un juego de acción en el que somos parte de un batallón compuesto por Mechs y tendremos que enfrentar todo tipo de misiones alrededor del mundo, en medio de los más furiosos combates contra las fuerzas de una misteriosa coalición rebelde.
Aquí la acción se ve en primera persona y aunque en un principio podría dar la impresión de tratarse de un simulador, los controles son de lo más simples y por lo general todo se resume a destruir ciertos objetivos en particular o proteger determinadas unidades, por lo que cualquiera puede jugarlo sin problemas por más que nunca se haya sentado frente a un juego de este tipo.
A diferencia de otros títulos en los que nos suelen mandar solitos contra todo el universo, en cada misión somos acompañados por una considerable cantidad de unidades aliadas, que pese a que siempre actúan por su cuenta ayudan a crear la estupenda atmósfera que se vive en todo momento, ya que cuando los malos aparecen se arman combates verdaderamente masivos en los que los tiros van y vienen por todos lados.







La estructura de las misiones en sí es bastante simple, pero todos los eventos están muy bien diagramados a fin de que no se vuelva aburrido. Además podemos instalarle diferentes armas o accesorios a nuestro Mech, para adaptarlo a diferentes situaciones.
A nivel técnico, Gungriffon Blaze tiene mucho más para ofrecer que la gran mayoría de los títulos disponibles en Play 2 hasta el momento, no solo por la asombrosa calidad de los escenarios y los modelos de las distintas unidades, sino también por sus alucinantes efectos especiales (sobre todo el humo de las explosiones).
Salvo por algunas pequeñas pérdidas de velocidad, que por lo general ocurren cuando hay una cantidad más bien exagerada de efectos en pantalla (en especial explosiones) el juego se mantiene muy estable en todo momento.
Si bien los controles están configurados de una manera bastante cómoda al principio, las distintas configuraciones que tenemos a nuestra disposición no son muy diferentes una de la otra y el hecho de no poder asignar la función de cada comando en forma manual puede resultar molesto para muchos.
Por otra parte, quiero aclararles que estamos ante un juego muy exigente desde el principio y aunque se acostumbren rápidamente a los comandos, en muchas misiones es necesario responder con mucha rapidez y precisión, cosa que con el pad es bastante complicado.
Otros inconvenientes como la falta de algún indicador de posición de los objetivos principales durante la misión, o un mapa, también ayudan a que el juego sea todavía más difícil, pero al margen de esto les aseguro que una vez que le tomen la mano comprobarán lo adictivo que es, por lo que es muy recomendable para cualquiera que tenga aguante.



Compañía / Distribución: Working Designs
Dirección de Internet: www.workingdesigns.com
Género: Acción / Arcade

1 Jugador

82%

Lo Mejor: Los gráficos y los efectos

Lo Peor: Es recontra jodido

Armored Core 2

Por Santiago Videla

¡NOOOOO! Noooo... no, no, no, no me pueden hacer esto y menos con un título que vengo esperando hace más de un año... ¡NOOOO!... En fin, no es para tanto, sólo se trata de un mugroso juego, así que para distendernos un poco les voy a contar una linda historia llamada.

¿Qué car#!% hicieron con mi juego?

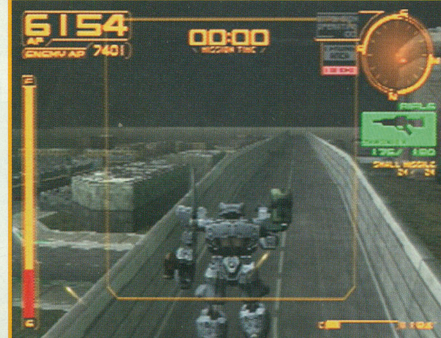
Había una vez una compañía llamada Agetec, que un día de esos se propuso crear (según ella), un juego revolucionario, con detalles nunca antes vistos, un estilo único y unos gráficos para caerse de traste dos o tres veces seguidas.

En ese entonces todo el mundo estaba triste porque los juegos para Play 2 eran casi todos una momiaza y los que no, zafaban hasta por ahí nomás.

Cuando se escucharon las profecías de Agetec, que hablaban de lo maravilloso que sería Armored Core 2, una pequeña luz de esperanza se encendió en sus corazones, en especial en el de unos muchachos argentinos de unos 30 pirulos, que sentados en la redacción de una revista llamada Next Level esperaban con impaciencia el día de tener la versión final entre sus ansiosas manos.

El tiempo pasaba y pasaba, mientras Armored Core 2 se retrasaba cada vez más, pero nadie se preocupaba, porque Agetec mandaba fotos cada vez más lindas y prometedoras, que hacían babear a todos sus seguidores.

Finalmente, casi un año después de haber anunciado su llegada, Armored Core 2 apareció entre los mortales, que en medio de su desesperación por un juego realmente grosso para sus hambrientas PS2 corrieron a comprarlo sin demora.





Al ver la intro todos se maravillaron, pero tan pronto como el juego comenzó a mostrar lo que verdaderamente se escondía entre todas estas promesas revolucionarias se produjo un gran silencio.

Luego, en medio de ese silencio, una fuerte exclamación diciendo: "¡Esto es un vómito apestoso!" se escuchó salir de la redacción mencionada anteriormente y no era para menos.

Aquello que había prometido ser algo único no era otra cosa más que una vil mentira sostenida por una gigantesca campaña de prensa que hizo caer a la gente como chorlitos... ¿pero era tan grave el asunto?

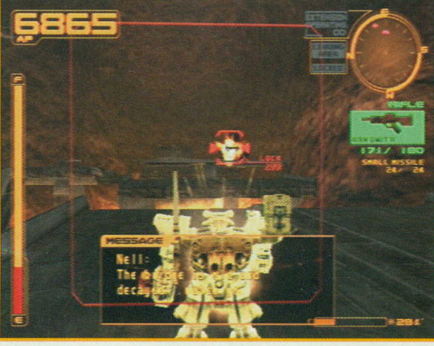
Resulta que sí, porque Armored Core 2 terminó siendo un simple y básico arcade de robots, cuya principal virtud era que nos permitía armar nuestro propio robot prácticamente parte por parte, pero eso no fue suficiente.

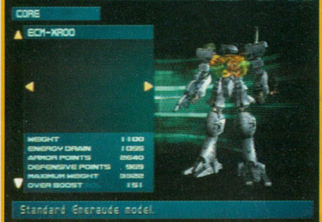
Todo el panorama empeoraba a medida que avanzaban los niveles, cuando lo cancerígeno de sus controles se hacía notar cada vez más; pero si tan sólo sus gráficos hubiesen estado a la altura de lo prometido, tal vez las cosas hubiesen sido diferentes, pero una vez más... ¡no!

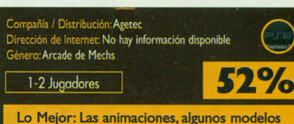
Los tan esperados gráficos de película y modelos descomunales no pasaron de ser muy lindos, pero nada nunca antes visto, cosa que también sucedió con los efectos especiales, pero ni en sus mejores momentos esto ayudó a levantar el ritmo embolante y lerdo, una constante misión tras misión.

Al poco tiempo todos ya tenían muy en claro que AC 2 era un gran fraude con muy lindas animaciones intermedias, pero frustrante y aburrido, por lo que decidieron dejarlo de lado para olvidar el mal trago jugando al alucinante Gungriffon Blaze.

La moraleja de esta historia es que Armored Core 2 es una bosta, así que colorín colorado, si compraron este juego, a la basura su dinero habrán tirado.






Compañía / Distribución: Agetec
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de Mechs

1-2 Jugadores

52%

Lo Mejor: Las animaciones, algunos modelos

Lo Peor: Es mediocre y sus controles son un cáncer

Dreamcast 2: El regreso

Si bien Sega había dicho en algún momento que Dreamcast iba a ser su última consola, uno de los nuevos capos de la compañía ya se puso a hablar de una nueva maquinola. Por lo que se comenta, este señor (Hideki Sato san para los gomías) fue entrevistado por el famoso diario ponja Nihon Keizai Shimbun y el susodicho empezó a parlotear acerca de una nueva consola hogareña, especialmente preparada para jugar conectada a la red. Desgraciadamente Sato san no dio detalles de ningún tipo, así que habrá que estar atentos durante los próximos meses a ver qué pasa. Como siempre, nuestro Informante Amarillo está en tierras niponas a la caza de más info.

¿No sería mejor que la gente de Sega apoyara sus productos actuales -muy buenos por cierto- en vez de estar especulando sobre cosas que podrían llegar a aparecer en el futuro?

¿La segunda parte de Soul Calibur se queda en la PS2 nomás?

El mejor juego de pelea de todos los tiempos vuelve a estar en boca de todos este mes. ¿Por qué? Porque parece que Soul Calibur 2 estaría disponible en un futuro no muy lejano para la Play 2 y SOLO para la Play 2. De ser cierto estos últimos rumores que llegaron a nuestra redacción, todos los que tenemos una Dreamcast no vamos a estar muy contentos que digamos...

Sierra Studios en total estado de confusión

Sierra Studios, que anunció recientemente las desventuras de Gordon Freeman (Half-Life) para PlayStation 2, parece no estar muy segura de lo que quiere. No hay muchos detalles al respecto, pero aparenta que Sierra no sacaría nunca a la venta su famoso Ground Control que, recordemos, fue el primer título que habían anunciado para la caja negra de Sony. ¿Nos parece a nosotros o estos chicos andan medio indecisos?

Microsoft desmiente rumores sobre Xbox

Hace poco corrió el rumor de que la consola hogareña de Microsoft sufriría ciertos cambios en su hardware. Se hablaba de un chip de 1 GHz en vez del procesador Pentium III de 733 MHz que originalmente tendría la tan mentada Xbox. Bueno, resulta que una o dos semanas atrás los voceros de Microsoft se preocuparon en desmentir dichos rumores, a la vez que aseguraron que la Xbox tendría el hardware que ya estaba estipulado.

Sin embargo, casi al cierre de esta edición recibimos otro chimento: por una cuestión de tiempo, Nvidia le pasaría a Microsoft chips de menor rendimiento para sus unidades, cosa que, obviamente, influiría sobremanera en la cantidad de polígonos que la máquina podría mostrar en pantalla. ¿Será cierto o se tratará sólo de alguien que hizo correr el rumor con el fin de arruinarle los negocios a Microsoft? Mmmm...

¿Grandia 3 en camino?

No hay nada confirmado, pero se sabe que hace muy poco Ubisoft se hizo con el dominio www.grandia3.com. ¿Un adelanto de lo que se viene? Cierto, el hecho de que Ubisoft se haya conseguido un nuevo dominio no implica nada... pero que da que pensar, da que pensar. Ubisoft, por su parte, no hizo ningún tipo de comentarios.

RE: Code Veronica Complete y Devil May Cry... ¿juntos?

Corre por la red de redes el rumor de que una demo de Devil May Cry vendría junto a RE: Code Veronica Complete de Play 2. Y que las primeras tandas del nuevo RE: Code Veronica incluirían un DVD adicional, denominado Biohazard 5th Anniversary Wesker´s Report que, suponemos, será Resident Evil 5th Anniversary Wesker´s Report en yanquilandia.

Recordemos que Devil May Cry es una historia de survival horror -exclusividad de PS2 por el momento- producida por el creador del Resident Evil original, Shinji Mikami. En esta aventura seremos Dante, un tipo de muy pocas pulgas, mitad humano mitad demonio, que deberá matar a todas las abominaciones que se le crucen en el camino, usando para tan noble tarea dos potentes pistolas y una espada arcana, ideal para combatir la horda de demo-nios. No se sabe mucho acerca de la historia, aunque ya está confirmado que Dante tendrá serias intenciones de vengarse de alguien o algo, por un motivo que sigue siendo un misterio, aunque teniendo en cuenta su árbol genealógico se nos ocurren un par de ideas bastante escabrosas.

¿Se agranda la Dreamcast?

Otra historia que nos llegó reciencito habla de una expansión 3D para la consola blanca de Sega, la cual llevaría a esta hermosa maquinita al equivalente de una placa Naomi 2. Muy interesante... ¿Y? De ser esto cierto, todos aquellos juegos de los arcades que funcionan bajo la famosa placa podrían ser llevados a la perfección a esta consola, sin duda una de las mejores en el mercado de hoy día. Se sabe además que la Naomi 2 tiene aproximadamente 4 veces el poder de una Dreamcast. Ojalá este rumor expansivo termine siendo una feliz realidad... Esperemos.

Banda ancha para PS2

Se dice que en Japón sale en cualquier momento un adaptador de banda ancha para la PS2. De ser así, los planes de jugar online de Sony no estarían tan lejos como muchos suponían. De hecho, recibimos comentarios de que cada vez son más los títulos de PS2 que van a aparecer con esta opción. ¿Los juegos? Según lo que se comenta, Quake III sería uno de los primeros. ¡Ese sí que sería un buen comienzo!

TOMB RAIDER: THE MOVIE

DIRECTOR: Simon West **DISTRIBUYE:** Paramount Pictures **ESTRENO:** 15 de Junio 2001 (USA)
REPARTO: Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen, Daniel Craig, Noah Taylor, Chris Barrie

En muchas ocasiones, ciertos actores parecen haber nacido para un papel específico, ya que concuerdan en casi todos los aspectos con el personaje de ficción. Este es el caso de Angelina Jolie, que parece haber generado su esbelto cuerpo para igualar a la heroína de los videojuegos tan conocida por los fanáticos: Lara Croft.



Angelina sorprendió a todos cuando se supo que rechazó uno de los papeles de la exitosa "Los Angeles de Charlie", diciendo que no buscaba tanta fama y reconocimiento, ya que no sabría cómo lidiar con todo eso... Bueno, Angelina, deberías haber pensado un poco más entonces al aceptar el papel de Lara, ya que el mismo seguramente te catapultará a una fama de proporciones similares a las del incansable profesor / arqueólogo: Indiana Jones.

Y la comparación con este personaje no es coincidencia, ya que sin lugar a dudas Lara es la versión femenina del cazador de arcas perdidas. Ambos supieron cosechar sendos éxitos en el mercado de los videojuegos, pero la pulposa muchacha nos estaba debiendo una adaptación a la pantalla grande, que por fin llegará a mediados de este año.

La historia detrás de la película es la siguiente: Hija de un aristócrata británico, Lord Henshingly Croft (curiosamente es interpretado por Jon Voight, ¡padre de Angelina Jolie!), Lara Croft fue criada para pertenecer a la aristocracia británica. A la edad de 21 años, mientras estaba de viaje, su avión se estrella en los Himalayas, forzándola a utilizar su inteligencia para poder sobrevivir hasta que pudiera ser rescatada. Luego de este hecho que modificó su vida, Lara se pasa recorriendo el planeta, explorando tumbas, templos y todo lo que tenga aspecto de peligroso.



Como Lara ya no depende de su acaudalada familia, se ve obligada a escribir para ganarse la vida, y de paso recuperar objetos valiosos que algunas personas quieren conseguir cueste lo que cueste. Esta obsesión por objetos antiguos no sólo se basa en el refinado gusto de sus compradores, sino en que muchas leyendas circulan acerca de innumerables artículos, entre los que se encuentra el Escudo de Aquiles. Para conseguir este valioso escudo, del que se supone tiene la virtud de hacer invulnerable a su usuario, primero hay que reunir las tres partes de la máscara mortuoria de Alejandro Magno. La máscara ha sido dividida en el momento que se selló la tumba de Alejandro, así quedaba protegida de los saqueadores. Estas piezas han sido esparcidas por el mundo, y obviamente nuestra muchacha posee una de las piezas.



Más adelante, un griego conocido como Darius le ofrece a Lara una buena suma de dinero por su parte de la máscara, pero ella se niega rotundamente (después de todo, si hubiera aceptado no habría película, ¿no es cierto?). Entonces el griego se la birla, y Lara deberá recorrer distintos puntos del planeta para encontrar al truhán, y de paso salvar al mundo. ¡Vamos Larita todavía!

PlayStation

Colin McRae Rally 2.0

Todas las pistas
Usen como password "HELLOCLEVELAND" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Todas las pistas
Usen como password "ONECAREFULOWNER" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Lancer Road
Usen como password "OFFROAD" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Sierra Cosworth
Usen como password "JIMMYSCAR" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Ford Puma
Usen como password "COOLESTCAR" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Mini Cooper
Usen como password "JOBINITALY" en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

Pistas al reves
Usen como password "RORRIMSKCART" en la pantalla de trucos.

Disparar bolas de fuego
Usen como password "GREATBALLSOF" en la pantalla de trucos. Usen el freno de mano para disparar bolas de fuego en el modo arcade.

Coliciones con rebote
Usen como password "RUBBERTREES" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

Ruedas gigantes
Usen como password "EASYROLLER" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

Baja gravedad
Usen como password "MOONLANDER" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

Coches agresivos
Usen como password "NEURALNIGHTMARE" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en modo arcade.

Modo Turbo
Usen como password "ROCKETFUEL" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".



Juego rápido
Usen como password "PRUNEJUICE" en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

Silueta de los coches
Usen como password "HELLO RAZU AND FLEA" en la pantalla de trucos.



Alien Resurrection

Modo de Trucos
En el menú principal, presionen ●, ←, →, ●, ↑, **R2**. Luego verán un menú de 'Cheat' donde podrán elegir toda clase de cosas.

Modo Research
En el menú principal, presionen ■, ↑, ↓, ●, ←, **R1**. Ahora pueden elegir el 'Research mode' en el menú de opciones.

Tomb Raider Chronicles

Opción "Special Features"
Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↓ + ● y presionen ▲.

Todas las armas, munición infinita y packs de energía
Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↑ y presionen ▲.

Todos los ítems
Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↓ y presionen ▲.

Blade

Infinite Ammo
En el menú principal presionen ↓, →, ↑, ←, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Luego, para abrir un menú de trucos, presionen **START** durante el juego

Infinite Life
En el menú principal presionen ←, ← ←, →, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Luego, para abrir un menú de trucos, presionen **START** durante el juego.

Códigos de Game Shark

Energía Infinita	D00BB770 0478 800BB770 0678
Armas Infinitas	D00BB770 0478 800BB770 047A
Todos los ítems principales	D00BB770 0478 800BB770 0C78
Energía y Armas infintas	D00BB770 0478 800BB770 067A
Energía Infinita y todos los ítems	D00BB770 0478 800BB770 0E78
Armas Infinitas y todos los ítems	D00BB770 0478 800BB770 0C7A
Habilitar el menú de cheats en pausa	800BB772 7000
Todos los trucos	D00BB770 0478 800BB770 0E7A
Presionen Select para todos los Glyphs	D00DB89A FFFE 800B7010 FFFF
Presionen Select para todas las llaves	D00DB89A FFFE 800C3908 00FF

Looney Tunes Racing

Pista ACME Factory
En el menú principal, presioná **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ●, **SELECT**.

Pista Duck Dodgers Speedway
En el menú principal presionen ●, ←, ■(x2), **R2**, **SELECT**.

Pista Forest Speedway
En el menú principal presionen ▲, **R2**, ←, ▲, **L1**, **SELECT**.

Pista Garden Speedway
En el menú principal presionen **R1**, →, ←, **L1**, ■, **SELECT**.

Pista Planet X Speedway
En el menú principal presionen **R1**, ■, ●, **L2**, ▲, **SELECT**.

Pista Planet Y
En el menú principal presionen →, ←, ▲, **L2**, **L1**, **SELECT**.

Pista Wackyland
En el menú principal presionen **L1**, ●, ■, **R2**, ▲, **SELECT**.

Correr como Duck Dodgers
En el menú principal presionen **L2**, ■(x2), ▲, ●, **SELECT**.

Correr como Evil Scientist
En el menú principal presionen ■, ●, **L2**, **R2**, ▲, **SELECT**.

Correr como Foghorn Leghorn
En el menú principal presionen →(x2), **L2**, ■(x2), **SELECT**.



PlayStation

Correr como Genie
En el menú principal presionen ■, **L1**, **R1**, ▲, ●, **SELECT**.

Correr como Gossamer
En el menú principal presionen ▲, ●, **R2**, **R1**, ■, **SELECT**.

Correr como Granny
En el menú principal presionen ●, ▲(x2), **L1**, **R1**, **SELECT**.

Correr como Hector
En el menú principal presionen ▲, **L2**, **L1**, ▲, ■, **SELECT**.

Correr como Pepe Le Pew
En el menú principal presionen ←, →, **R1**, ●, ■, **SELECT**.

Correr como Rocky
En el menú principal presionen ▲, ←, **R2**, ●(x2), **SELECT**.

Correr como Sylvester
En el menú principal presionen ←(x2), **L1**, ▲, ●, **SELECT**.

Correr como Yosemite Sam
En el menú principal presionen ←, →, **R2**, ■, ●, **SELECT**.

Game Shark

Llegar siempre primero	300D64E5 0000
Max Special infinitos	800D6554 0006
Todas las copas y pistas	800986E8 FFFF
	800986F4 FFFF
	800986F8 FFFF
Todos los personajes	800986F0 FFFF
	800986F2 FFFF
Todas las Movies	800986FC FFFF
Todos los desafíos completos	800986EC FFFF
	800986EE FFFF

Driver 2

Game Shark

Daño infinito	D001CDA8 0008
	8001CDAA 1043
Los otros coches se destruyen con un golpe	D001CDA8 0008
	8001CDAA 1043
	D001CDBC 0003
	8001CDBE 1000
Tiempo infinito	800D77B4 A8C8
	800D77B6 0112
	800DA490 A8C8
	800DA492 0112
Todas las ciudades	D01C1308 F809
	801C130C 0000
Presionen **L1** + **R1** + **L2** + **R2** para completar la misión	D00AA674 000F
	800AA194 0001
	D00AA674 000F
	800AAA6C 0004

Need For Speed: Porsche Unleashed

Modo de trucos
En la pantalla de créditos, presionen rápidamente →, ←, ↑, ↓, ●, ■.

Era Moderna
Primero activen el modo de trucos, seleccionen modo Evolution y escriban BEEM como su nombre.

Era de Oro
Primero activen el modo de trucos, seleccionen modo Evolution y escriban BEEG como su nombre.

Coche GT2 y Misión 6
Primero activen el modo de trucos y escriban PALF como su nombre.

Coche 917K y Misión 9
Primero activen el modo de trucos y escriban PALI como su nombre.

Spec Ops: Stealth Patrol

Invencible
Usen "ROCKSTAR" como nombre. Luego, presionen **START** durante el juego y active la nueva opción "Invulnerability"

Game Shark

Tiempo infinito en todos los niveles	80065EBC 0BBC

Ultimate Fighting Championship

Jugar como John McCarthey (referí)
Escriban "Big John" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre. Alternativamente, ganen el modo championship road con un luchador creado por ustedes para habilitar el tipo de cuerpo de "Big" John McCarthy, estilo de lucha, voz, y apodo en modo "career".

Jugar como Card Girl
Usen "Smile" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre. Alternativamente, ganen el modo UFC con los 22 luchadores para habilitar el tipo de cuerpo de Card Girl, estilo de lucha, voz, y apodo en modo "career".



Jugar como Karate Fighter
Usen "Chop" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

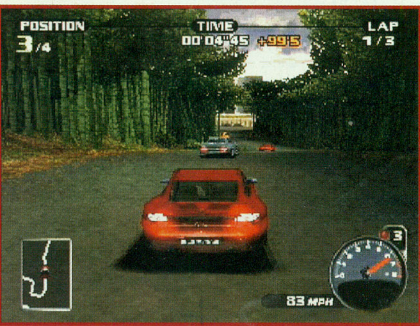
Jugar como Ninja Fighter
Usen "Sasuke" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

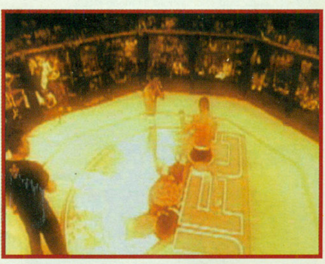
Jugar como Pro-Wrestler
Usen "Mask" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Jugar como Kung-Fu Fighter
Usen "Kung-Fu" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Jugar como Kick Boxer
Usen "Punch" como nombre y cualquier cosa como apellido en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Jugar como Ulti-Man
Usen "OCTAGON" como ciudad de origen en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre. Alternativamente, ganen el modo championship road en dificultad "hard" con cualquier luchador para habilitar el tipo de cuerpo de Ulti-Man, voz, apodo, y el escenario "Octagon" en modo "career".







PlayStation

Jugar como Sumo Wrestler
Usen "CIRCLE" como ciudad de origen en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Jugar como Street Fighter
Usen "STREET" como ciudad de origen en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Jugar como Amateur Wrestler
Usen "MAT" como ciudad de origen en modo "career". Cuando pregunte si quieren grabar, elijan "No" y salgan. Nota: Respeten las mayúsculas y minúsculas en el nombre.

Super fighter
En la pantalla donde se muestran los puntos de habilidad en el modo "career", usen estos valores para tener las mejores estadísticas:

- Life: 23
- Power: 51
- Speed: 3
- Endurance: 9
- Stamina: 27
- Octagon Control: 77
- Ground Skill: 34

Jugar como Bruce Buffer (anunciante)
Ganen el modo UFC con un luchador creado por ustedes para habilitar al tipo de cuerpo de Bruce Buffer, estilo de lucha, voz, y apodo en mod "career".

Escenario Suitcase
Ganen el modo championship road con los 22 luchadores para habilitar el estilo de lucha de Ulti-Man y la locación "Suitecase" en modo "career".

Más tipos de cuerpos y estilos de lucha
Ganen el modo UFC con cualquiera de los 22 luchadores para habilitar su tipo de cuerpo y estilo de lucha modo "career".

Game Shark

Puntos de habilidad infinitos	D0155538 0000 80155538 01F4

Supercross

Jugar como Astro Nut
Completen el juego con cualquier corredor para habilitar a Astro Nut.

Movimientos
Back Flip: ←, ↓, →, ←.
Gorilla Thumper: →, ↓, ←, →.
Hart Attack: →, ↓, ↑.
Mulisha Air: ←, ↓, ↑.
Nose Wheelie: ▲ + ↑.

Códigos Game Shark

Todas las pistas	800C2FDA FFFF 800C2FDC FFFF 800C2FDE FFFF

Danger Girl

Modo de trucos
En el menú principal, presionen **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, ●, ■, ▲(x2), luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** para habilitar todos los niveles y el menú de cheats. Varios cheats se habilitan encontrado íconos en los diferentes niveles.

Action Man: Operation Extreme

Game Shark

Energía infinita, escenario City Streets	8011698C 03E8
Energía infinita, escenario Desert Base	801C12FC 03E8
Energía infinita, escenario City Skies	8010206E 03E8
Energía infinita, escenario Island Base	801C0CF0 03E8
Energía infinita, escenario Ice Flow	801338FA 03E8
Energía infinita, escenario Ice Base	801C1570 03E8
Habilitar todo + todos los puntos	50009002 0000 800B3000 FFFF

Casper: Friends Around The World

Game Shark

Continues infinitos	300DCADE 0003
Vidas infinitas	300DCAB1 0003
Energía infinita	800DCAE0 000A
Poder para flotar infinito	80097C5C 0078
Todos los cristales	300DCAB2 00FF
Todos los niveles	300DCAAD 000A

The World is not enough

Mapa Air Raid
Completen el nivel Masquerade en dificultad "Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multiplayer Air Raid.

Mapa Capture The Briefcase
Completen el nivel Turncoat en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:20 para habilitar el escenario multiplayer Capture The Briefcase.

Mapa Castle
Completen el nivel Subway con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:15 para habilitar el escenario multiplayer Castle.

Mapa Forest
Completen el nivel Night Watch con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el escenario multiplayer Forest.

Mapa Golden Gun
Completen el nivel game en dificultad "00 Agent" para habilitar el escenario multiplayer Golden Gun. En este escenario deberán recolectar las tres partes de la "golden gun" y eliminar a todos tus oponentes para ganar.

Mapa Sky Rail
Completen el nivel Cold Reception en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multiplayer Sky rail.

Mapa Team King Of The Hill
Completen el nivel King's Ransom con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el escenario multiplayer Team King Of The Hill.

Civilian skins
Completen el nivel City Of Walkways 1 con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:35 para habilitar el skin Civilian.

Classic skins
Completen el nivel game con dificultad "Secret Agent" para habilitar los skins Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, y Jaws.

Contemporary skins
Completen el juego con dificultad "Agent" para habilitar Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day, y Christmas Jones (vestido).

Covert skins
Completen el nivel City Of Walkways 1 en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:45 para habilitar el skin Covert.

Exotic skins
Completen el nivel Cold Reception con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 3:25 para habilitar el skin Exotic.

Security skins
Completen el nivel King's Ransom en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:45 para habilitar el skin Security.

Scientist skins
Completen el nivel Masquerade con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 4:20 para habilitar el skin Scientist.

Soldier skins
Completen el nivel Midnight Departure con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:05 para habilitar el skin Soldier.

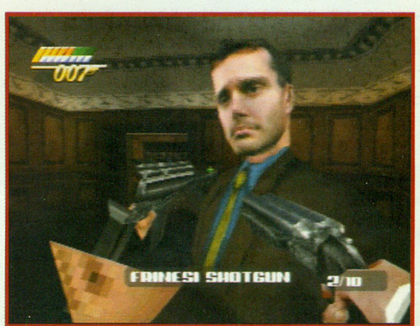
Suit skins
Completen el nivel Curiour en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 2:00 para habilitar el skin Suit.

Modo Gadget War
Completen el nivel Fallen Angel en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 2:45 para habilitar el modo Gadget War.

Modo Wildfire
Completen el nivel City Of Walkways 2 con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:40 para habilitar el modo Wildfire.

Game Shark

Todas las "movies"	50000C02 0000 8001F2D4 0101





Nintendo 64

Banjo Tooie

Trucos
Estos códigos se pueden ingresar en la "Code Chamber" que está en el templo de Mayahem. Ingrésenlos parándose en la plataforma que está en el medio y tirándole huevos a las letras (Para esto necesitan un "Egg Aiming" para poder apuntar.) Un sonido les indicará si lo hicieron mal. Una vez que ingresaron un truco, vayan a la placa que está en la pared y actívenlo.
Algunos cheats desactivarán otros al ser usados. Por ejemplo, si activaron el de todos los "cinemas", no podrán ver entrar a la secuencia final porque ya ha sido habilitada. Pueden ingresar el truco una sola vez.
Primero de todo escriban CHEATO, luego los siguientes códigos para activar los trucos.

SREHTAEF
Este código les permitirá tener el doble de plumas.

SGGE
Este código les permitirá tener el doble de huevos.

FOORPLLAF
Este truco hace que sean inmunes a las caídas.

KCABYENOH
Este truco les rellenará la barra de energía luego de que los lastimen.

HONEYKING
Con este obtienen energía y aire infinitos.

XOBEKUJ
Este activa el "Jukebox" en Jolly Roger's Lagoon.

YGGIJTEG
Con este se activan las señales (signposts) dentro del templo de Jiggywiggy.

GNIMOH
Este les dará huevos "homing", que le pegan al enemigo sin importar si le apuntaron bien.

JIGGYWIGGYSPECIAL
Con este abren todos los mundos. (Selección de niveles)

NESTKING
Huevos y plumas infinitos

SUPERBANJO
Banjo se mueve más rápido.

SUPERBADDY
Los enemigos se mueven más rápido.

PLAYITAGAINSON
Todos los "cinemas" habilitados en modo Replay.

JIGGYSCASTLIST
Ver el "cinema" con la lista de personajes.
Nota: Los últimos dos códigos no aparecerán en el menú de trucos aunque hayan sido activados.
Nota 2: Luego de haber tipeado CHEATO y estar poniendo la segunda parte de los trucos, las letras no se iluminarán. Sin embargo, si ponen la letra incorrecta escucharán un ruido.
Jugar como Boggy:
Terminen el juego tres veces para jugar como Boggy.
Jugar como Gruntilda:
Terminen el juego con Boggy.

STUNT RACER 64

Ingresen estos códigos en el segundo controlador mientras juegan

Dinero Infinito	B, Z, Z, B, ↑, C-Abajo, Z, START.
Vista sobre la cabeza	↑, ↑, ↑, A, ←, A, A, A.
Vista borrosa	B, ←, ↑, →, →, →, A, START, START, Z, →, A, ↑, Z, C-Abajo, START.

Spiderman

Usen estos códigos en el menú de Cheats / Special:

Password	Efecto
TRUBLEVR	Habilitar todo
LVLSKIPPER	Selección de nivel
TURTLE	Invencible
STICKYSTUF	Telaraña infinita
CLTTHMALL	Todos los comic books
COV VIEW	Todas las tapas de juegos
WHOSINTGM	Todos los personajes en galería
SMESTORY	Visor de storyboards
SYMBSPID	Vestimenta Symbiote
SPTWOKNN	Vestimenta Spidey 2099
POWCOSMIC	Vestimenta Captain Universe
LIMITED ED	Vestimenta Spidey Unlimited
SPID INRED	Vestimenta Scarlet Spider
MISTERMJ	Vestimenta Peter Parker
DA CLONE	Vestimenta Ben Reilly
GTATNKFST	Cambiar rápido de vestimenta
HELP ME	Energía completa
LISTEN	Test de sonido

Dreamcast

Guilty Gear X

Jugar como Testament
Lleguen al nivel 20 en modo survivor y Testament los desafiará. Ganenle a Testament para habilitarlo como jugador.

Jugar como Dizzy
Lleguen al nivel 30 en modo survivor y Dizzy los desafiará. Ganenle a Dizzy para habilitarla como jugadora.

Modo Guilty Gear
Completen el modo arcade con todos los personajes para habilitar el modo Guilty Gear. Alternativamente, lleguen y completen el nivel 100 en modo survivor.

Colores alternativos de los personajes
En la pantalla de selección de personje, "marquen" uno de ellos y presionen Select para usar su quinta paleta de colores. Presionen A + X mientras seleccionan a un luchador para usar la sexta paleta de colores. Presionen B + Y mientras seleccionan a un luchador para usar la séptima paleta de colores.

Metropolis Street Racer

Honda S2000
Completen el modo quest una vez para habilitar el coche Honda S2000.

Porsche 911
Completen el modo quest dos veces para habilitar el coche Porsche 911.

Jet Grind Radio

Jugar como D.J. K
Seleccionen Pirahna y presionen A, Y, X, X, B, Y mientras ella esta bailando.

Pandilla Love Shockers
Completen todos los niveles Shibuya-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Love Shockers.

Pandilla Noise Tank
Completen todos los niveles Benten-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Noise Tank.

Pandilla Poison Jam
Completen todos los niveles Kogane-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Poison Jam.

Goji Rokkaku
Habiliten a los Love Shockers, Noise Tank, y Poison Jam, luego completen todos los niveles the Grind City con un ranking "Jet" para habilitar a Goji Rokkaku.

Pots (el perro)
Primero, habiliten todos los personajes extra (Love Shockers, Noise Tank, Poison Jam, y Goji). Luego de completar el juego, jueguen el nivel "Monster of Kogane" antes de "Benten Boogie". Luego de completar esos niveles, un Noise Tank los desafiará luego del capítulo 2. Ganen el desafío de Noise Tank para habilitar a Pots.

Hacer Skate hacia atrás
Mientras patinan, presionen ↓, ↑.

Sonic Shuffle

Personajes extra
Completen el modo story para habilitar más personajes jugables.

Jugar como Big The Cat
Compren todas las fotos de Tails en la habitación de Sonic para habilitar a Big The Cat en modo versus.

Jugar como Chao
Compren todas las fotos de Knuckles en la habitación de Sonic para habilitar a Chao en modo versus.

Jugar como E-102 Gamma
Purchase the last picture of Amy en la habitación de Sonic para habilitar a E-102 Gamma en modo versus.

Jugar como Super Sonic
Compren todas las fotos de Sonic en la habitación de Sonic para habilitar a Super Sonic en modo versus.

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Ufff... ni se imaginan el calor que hace acá adentro. De tanto jugar se nos quemó no sé que cosa en el medidor y, si prendemos el aire, sobrecargamos la línea y... BOOM. El Oso está incordioso (je) porque no le gusta el calor. Jerry se cansa de jugar a los videojuegos de deportes porque lo agota ver correr a los jugadores. Fito Laborde habla incoherencias en japonés. Máximo Frias ahora es Máximo Caliente y Ferzzola se acalora. Así y todo, estamos al pie del cañón como siempre, aunque un poquito sudados, ustedes disculpen, para contestar y leer su correspondencia.

Pero antes, dos cositas... En el CD de Nuke de este mes, que salió más grande que nunca, podrán encontrar el trailer de la película de Final Fantasy que está muy bueno y es imperdible para cualquier fanático o no fanático. Por último, deseamos proponer otro tema, algo así como con más humor: queremos anécdotas de su vida de jugadores, chistes de videojuegos, situaciones cómicas sucedidas entre vuestra consola y ustedes o cualquier cosa que nos alegre el día a todos y con las que nos sintamos identificados. ¿Les parece? Bueno, les dejamos la idea picando...

Gonzalo Pérez

Viendo que a partir del número de noviembre un lector propuso debatir el tema de quién será la consola triunfante, me decidí a realizar la presente. Primeramente, me da muchísima bronca que cuando se habla de las consolas de última generación se tome a la Dreamcast como algo inferior. Sí, es cierto que técnicamente es la menos avanzada, pero lo que realmente valen son los juegos, algo que la PS2 está muy lejos de satisfacer. Es obvio que con la aparición de la PS2 Sony demostró lo que realmente es, un incompetente para lo que a videojuegos se refiere, y convengamos que si no fuera por las grandes compañías de videojuegos (llámense Square o EA Sports), la PS hubiera terminado como la 3DO. De hecho, la plata de Sony fue realmente el pasaje al éxito. No sé si sabían, pero hace unos años Sony le había prohibido a Core hacer Tomb Raider 2 para Saturn, cosa realmente baja y que demuestra que con la plata todo puede hacerse y que, además, ratifica lo dicho por un lector el mes pasado sobre el monopolio impuesto por Sony. ¡Vamos!, no me van a comparar compañías con la experiencia de Sega o Nintendo con una marca de videograbadoras, cámaras de video y televisores. Sería como si ahora Nintendo comenzara a fabricar televisores, totalmente descabellado. Otro muy mal enganchado, en lo que a consolas se refiere, es Microsoft... pero como concentra prácticamente todo el capital del mundo, las puertas del éxito están compradas... Sino vean, muchos juegos serán exclusivos para la Xbox, todo debido a que Bill desembolsó unos buenos pesos. Y así es el mundo, un mundo donde no triunfa la calidad, sino el capitalismo, un sistema donde los que concentran el capital tienen el poder, un sistema injusto por cierto, pero que nadie puede callar. Personalmente, creo que la PS2 y la Xbox van a tener un buen futuro, pero no por sus juegos o por la dedicación de sus productores, sino por un buen aporte de capital, que vuelve locas a las compañías. Nintendo y Sega son compañías más dedicadas, por llamarlo de alguna manera, más "acogedoras", que saben qué darle a sus usuarios, pero les falta capital y es justamente por dedicarse EXCLUSIVAMENTE a este fascinante mundo de los videojuegos. Arriba la calidad, abajo el capitalismo.

Se despide, Gonzalo Pérez.

Todo un alegato social el tuyo Gonzalo... Para bien o para mal, pese a quien le pese, las que vos citás son las reglas del juego. De todas maneras, Nintendo nada en guita, sus errores (si es que los tuvo, eso lo juzgará cada uno) no se basaron en la falta de capital, ni se basarán en la falta de capital. Por favor, no olvidemos que, más allá de nuestras pasiones, los videojuegos son una industria. Y, como toda industria, lo que quiere es ganar plata. Sega quiere ganar plata, Nintendo quiere ganar plata, Sony y Microsoft quieren ganar plata... La compañía que diga lo contrario miente y, para lograr este objetivo, cada uno usará las tácticas que crea más conveniente.

Tomas Shannon

Hola, soy Tomas Shannon, tengo 11 años y soy otro fanático más del fantástico mundo de las consolas gracias a mi Play (próximamente Dreamcast). La revista es, lejos, lejos, la mejor que leí en mi vida de, por ahora, 11 años. Yo no entiendo a los que dicen que la Play 2 va a ser mejor que la Game

Cube (bien Nintendo, que encontraron un nombre con sentido para su consola) o que la Xbox va a ser mejor que la Indrema L600. Ahora me pregunto: ¿Cómo ca@$jo saben cuál VA A SER mejor que la otra, si sólo vieron unas fotos? Qué, ¿conocen el futuro? Yo mejor esperaría un poco...

Tengo una duda que me vuelve loco: Me compré una Play con 6 juegos, un Dual Shock y una memory de 1 mega a $200. A eso le agregamos 4 juegos (1 de 2 CDs). Serían $230. Ahora mi hermano se va a EE.UU. y le vendió a un tipo mi Play a más de $250. Yo gano guita con eso y me compro una Dreamcast con 3 juegos, 2 controles y un VMU (tranqui, tengo más guita además de eso).

Acá va la pregunta del millón: ¿Qué me conviene, quedarme con una Play de 2ª mano con 11 juegos muy buenos, dos controles Dual shock y una memory, o comprarme una Dreamcast con todo lo que dije?

P.D: Espero que nadie más hable sobre el futuro de esta turbulenta guerra de las consolas de 128+ bits (a menos que sepan perfectamente todo sobre el tema).

P.D.2: Después de casi un año, ¿podrían publicar esta carta?

Hola, Tomás. Che... ¡qué duro que sos! ¿Acaso no nos podemos dar el lujo de fantasear? No, en serio. Si bien tenés algo de razón, un poquitito (nadie puede predecir el futuro, lo sabemos), nosotros para hacer nuestras "predicciones" nos basamos en cosas tan reales como los videojuegos mismos. Nos fijamos en las compañías desarrolladoras que apoyan a tal o cuál empresa, los juegos confirmados para tal o cuál consola, las especificaciones técnicas de la máquina, quién está detrás del asunto, su historia, su capital (por más que a Gonzalo no le guste), las ideas innovadoras que presenten las empresas que desarrollan la máquina y muchos otros aspectos... Bueno, si bien está claro que eso no es suficiente y sólo el tiempo dirá quién ganará la Guerra de las Consolas, nosotros nos permitimos "augurar" un resultado aproximado. Y sí, te re conviene cambiar de máquina. Si podés, hacelo...

Anónimo
brbrpie@aol.com.ar

Genios de Next Level:

Esta es la tercera vez que les escribo, y no me canso de repetirles que su revista es alucinante y hago campamento en el kiosko de revistas de la esquina cada 8 ó 9 de mes, cuando sale su revista. Ahora, mi carta se basa en un tema: la PS2. Humildemente creo que Uds. le dan con demasiado palo a esta maravilla de la gente de Sony. La razón es porque existen muchas más razones para comprar esta consola (y algunas ya están en la calle) que MGS2: Sons of Liberty o Silent Hill 2 (qué buenas fueron sus primeras partes). También están The Bouncer, FFX, Timesplitters, The Getaway, RE: Code Verónica Complete, RE: 4 Umbrella Rising (o como se llame porque ése es el nombre que escuché en Internet, ¿creen que ese rumor es verdad?), Legión y el espectacular y próximo a salir Onimusha: Warlords. Y para estos geniales títulos no hay que esperar mucho ya que Onimusha y The Bouncer (gracias por otra ale-

gría, Square) están próximos a salir. Ojo, tampoco digo que los de Sony sean santos, porque es verdad que la disminución de consolas en la salida fue un golpe bajo y para muchos (me incluyo) fue el fin del sueño de conseguir una porción de la magia de Sony en el lanzamiento, el no sacar pronto la red de alta velocidad, el no incluir en el paquete ni Memory Card ni Demo Disc y el alto precio fueron contras. Pero hay otra cosa, Sony es el único que se preocupó para que hubiera retrocompatibilidad con los juegos de PSX y accesorios. No creo que Nintendo y ese cubo que no es comparable con el diseño de la PS2 tenga éxito por sus "reglas", por sus usuales tardanzas y otras cosas. A Microsoft le tengo más respeto, pero creo que la gente va a tender hacia la PS2 por la cantidad de juegos, por la calidad que tendrán (no le peguen tan fuerte, muchachos, dénle algo de tiempo, unos meses) y porque Microsoft nació para computadoras y no para hacer consolas. Me parece que la Xbox va a ser más una computadora marca Microsoft que una consola, ¿qué opinan? Con respecto a la Dreamcast, creo que tuvo su éxito, y difiero con ustedes cuando dicen que es líder porque tanto en Europa, USA y Japón la PS2 es líder. Eso sí, Shenmue es GENIAL. Para ir cerrando, creo que en el informe de los reviews de PS2 tuvieron razón en algunos casos como X-Squad (EA, ¿qué estas haciendo?) y ST EX3, pero se olvidaron de juegazos como TimeSplitters, Summoner, el espectacular Kessen, DOA2: Hardcore (están espectaculares las minitas), y SSX merecía, en mi opinión, un 86% o más. Paso a las preguntas:

1. Shenmue es GENIAL, ¿va a salir o existe algo remotamente parecido para PS2? (como andan cortos de plata, quizá...)

2. ¿Algún juego de tenis para PS2? ¿Y algo como Crazy Taxi?

3. ¿Va a existir algo como Pocketstation para PS2?

4. El Modem y el disco duro, ¿para cuándo y cuánto?

5. ¿Creen que sería bueno comprar una PS2 en lugares como eBay? (ayúdenme, muchachos, que mi desesperación por la consola llega al extremo).

P.D: Un saludo grande al staff y, si pueden, hagan que vuelva Movie World.

P.D.2: Publiquen mi carta, mi mail es brbrpie@aol.com.ar. ¡Aguante Next Level, la PS2 y Capcom!

Hey... no mandastes tus datos, chabón. Así que te voy a llamar Lilliput, ¿Ok? Nosotros no le pegamos palos a la PS2, se los pegamos a sus juegos y, de rebote, la liga la máquina. O criticamos la desastrosa organización de Sony a la hora del lanzamiento. Por ahora, no hemos visto nada que nos haya alucinado, o que la Dreamcast no pueda proporcionarnos. Ok, hay muy buenos títulos prometidos, pero... ¿qué querés que te diga? Yo no me voy a comprar la máquina hasta que esos juegos salgan, prueben lo que valen y la máquina demuestre que tiene una vida útil de, por lo menos, tres años.

1) No hay nada anunciado, ni se oye ningún rumor de un Shemue y/o algo parecido para PS2.

2) De tenis todavía nada. Midnight Club es similar a Crazy Taxi en cuanto a estructura, pero no le llega ni a los talones al clásico de Sega.

3) No se sabe nada, pero no pierdas las esperanzas...

4) No hay confirmación ni de uno ni de lo otro. Calculamos que el disco rígido saldrá pronto, pero no tenemos ni la más paupérrima idea de cuánto costaría.

5) Mientras no sea un riñón... Mirá, no vamos a poner las manos en el fuego por eBay, pero nosotros hemos comprado cosas y siempre nos han llegado. Todo depende que quién sea el que te las venda y sus intenciones. eBay tiene muy buena reputación, pero claro que nosotros no vamos a asegurarte en un 100% de que no vayas a tener problemas. Las transacciones comerciales por Internet conservan un margen de riesgo, y si comprás por ese medio tenés que estar dispuesto a las consecuencias.

Chau, Lilliput...

Reivaj

Hello, scumbags (it's a joke), he regresado luego de un tiempito nomás. Les cuento que terminé de jugar el increíble FF9 y estoy en condiciones de afirmar que es el mejor RPG en la historia ¿de la PlayStation...?, ningún PlayStation, del maldito universo, todavía no puedo creer que Square haga un clásico atrás de otro. ¡Cuando pensé que Chrono Cross no iba a ser superado me encuentro con esta gema de juego! Bueno, lo dejamos ahí porque sino me voy a morir de la emoción. Vayamos al tema que parece acaparar toda la atención. Ustedes dirán: ¿la guerra de los 128 bits? Too bad my friends, no señor, el tema de los últimos meses sin duda es la Play 2 y es fácil darse cuenta porque todos hablan de ella. Lo que más gracia me causa es que hablan de una manera que a mí mucho no me convence. ¿Por qué? Todos se molestan en discutir sobre cosas como: Eh, loco, es una cagada, que está re buena, que maneja 60 millones de polígonos, que maneja la mitad, que el anti-aliasing es una mier..., que lo mismo dijeron con la Play 1, etc. Entonces lo que creo es que si todos piensan así ¿por qué se compraron la Dreamcast? Además ¿cuánta gente se compro la Play 1 por la cantidad de polígonos que maneja? Creo que ninguna, todos no están haciendo más que fijarse en datos técnicos ¿o acaso hay algún juego que diga en los créditos o en otra parte "este juego es el mejor porque los polígonos, bla, bla, bla..."? Otro de los problemas son los juegos que hay hasta el momento, yo sinceramente no esperaba nada de ellos, quizás el más decepcionante fue Tekken pero hasta ahí porque por ejemplo Ridge Racer ¿cuándo fue un clásico de aquellos? Siempre fue un buen juego y nada más; a algunos les gusta más a otros menos, yo personalmente me voy a comprar la Play 2 no porque Tekken, RR5, DOA2 sean juegos buenos, sino porque voy a emocionarme con FFX y FFXI, porque voy a asustarme con SH2, porque voy a excitarme (ojo con la interpretación) con WE2000 y porque voy a alucinar con MGS2, Onimusha, Zoe, The Bouncer y un largo etc. Lo que sí le quiero decir a la gente (si jugaron a FFIX me van a entender), sean honestos con ustedes mismos y con sus sentimientos, y como le dijo Colin a Ipsen y Zidane a Dagger, yo le digo a Sony "yo voy contigo sólo porque quiero hacerlo". Ahora las preguntas de siempre:

1) ¿Qué pasó con los rumores de Xenogears 2?

2) ¿Qué pasa con NLX que no sale?

3) En Internet vi muchas fotos de Devil May Cry, ¿por qué no hacen un informe más extenso o una Image Gallery?

4) ¿Para cuándo va haber imágenes de FFX?

5) Traten de confirmar los rumores de Capcom del SF de aventura.

Bueh, basta de preguntas, ahora las despedidas: les mando un saludo a todos ustedes pero antes de irme quiero dejar algo en claro, ¡yo no me compro la play 2 por el DVD!

Entonces ahora solo me queda decirles gracias, nosotros ya no nos sentimos más solos y gracias por desafiar a nuestro destino de ser consumidos por la mercadería española. Además no olviden esto: "queremos que sus memorias vivan para siempre". Good bye, fellows...

Hello, Reivaj! ¡Tanto tiempo! Esperemos que el tiempo te dé la razón, de verdad...

1) Siguen siendo rumores...

2) Consultando con los expertos en el tema, me han dicho que luego de una etapa de diálogo y reestructuración, Next Level Extra va a comenzar a salir mensualmente y puntual como un inglés a la hora del té. Se atrasó un poco, el número que AHORA está en las calles. A propósito, las aventuras de Lara, en Tomb Raider Chronicles, los aguardan desde las páginas de la Extra de Next Level.

3) Oka, lo anotamos para su posterior consideración. ¿Por las dudas, revisaste Datafull.com?



4) Mirá, Square ya mostró un video en el Jump Festival de Tokyo de Final Fantasy X. Así que calculamos que pronto habrá imágenes del asunto. Por si les interesa, les comentamos que, según se pudo ver, la cosa viene muy similar, en cuanto a gráficos, a Final Fantasy VIII, y se va a tratar, probablemente, sobre una guerra entre elementos, el Fuego y el Agua, en un mundo post apocalíptico. Seguramente, ampliaremos la información en el próximo número de Next Level.

5) No te confirmamos nada porque eran todos rumores, y Capcom, al día en que vieron luz esos chusmerios, salió a desmentirlos.

Hans Roht Basaure

¿Cómo les va? Espero que bien, principalmente le quiero agradecer por todo a Maximiliano Ferzzola (alias MadMax), que es un un tipazo y decirles también algo que ya está recontra sabido, que son la revista N° 1 del país, que NO está en crisis, jajaja. Bueno ahora quisiera presentarles otro tema que no es la terrible guerra entre las nuevas consolas (PlayStation 2 vs. Gamecube vs. Dreamcast vs. Xbox vs. Indrema L600, si también se puede agregar), sino algo que hace unos días vengo pensando: en estos momentos una PS2 ronda los $ 1000, es así ¿no? Ahora, si nos ponemos a pensar, por esa plata podríamos estar comprando una PC, no una de las mejores, pero la cosa es así, y si seguimos pensando una consola te brinda muchísimo entretenimiento y además ahora todo para ellas va a empezar a ser online, lo que nos tienta más aún hacia ese lado, pero por el otro en una PC podemos tener esas dos cosas y más aun, por ejemplo si tenés que hacer un trabajo del colegio, de la oficina, etc. e imprimirlo, yo creo que una consola no te va a ayudar en nada. Otra cosa, mi hermano vive en Buenos Aires, yo estoy acá en Río Gallegos y el otro día estaba chateando por ICQ y de pronto entra él y me dice que rápido abra el Microsoft Netmeeting (programa para comunicarse tanto por chat como por audio y video), lo busqué cuando le pedí la autorización para chatear y él aceptó, me apareció una pequeña ventana donde apareció mi hermano muy sonriente, y me sorprendí, también tengo que admitir que me emocioné porque hacía rato que no lo veía. Después me dijo que le habían prestado una Web Cam, ahora las PCs son las que parecen la mejor opción. Yo con esto no quiero decir que las computadoras sean mucho mejores que las consolas porque las consolas tienen juegos espectaculares y que no se ven en una PC o que tardan un largo tiempo en llegar a ella, como es el caso de Metal Gear Solid o Dino Crisis. Pero si yo estuviera a punto de decidir entre comprar una consola o una computadora lo pensaría varias veces. También quería decir que a mí me preocupa bastante el tema de la piratería ya que acá no se sabe lo que es un juego original, ¡todo es trucho! Y creo que es por eso que mi PlayStation ya no anda muy bien. Por último, me gustaría decirles que gastar dinero en una PSOne es tirarlo, prácticamente, a la basura. Bueno, me despido deseándoles a todos unas muy Felices Fiestas, suerte. ¡Chau!

P.D: Con respecto a la guerra de las consolas, me parece que va a ganar la Xbox por su calidad o tal vez la PS2, si es que se pone las pilas para diseñar sus juegos, aunque todavía no esté nada dicho.

P.D.2: Por si alguien quiere comentarme algo, ya sea decirme que estoy totalmente equivocado u otra cosa, mi direccion de e-mail es: hansrb65@hotmail.com

¡Hola, Hans! Una computadora es una computadora. Y una consola, justamente eso... Suena muy básico pero es la verdad de la milanesa. Hablando de la cuestión que a nosotros nos importa, los juegos, el público está bien dividido. Si te gustan los juegos de acción, de plataformas, de tiros, arcades, RPG al estilo Final Fantasy, lo tuyo son las consolas. Si te van más lo simuladores, los juegos de estrategia en tiempo real o los RPG tipo Baldur´s Gate, lo tuyo es una PC. Ojo, que con el tiempo todo puede terminar mezclado. Más que nada, tené en cuenta que las consolas están pensadas a un precio que ronda desde los 250 a los 300 dólares. Lógico que acá es otro mundo y, por lo tanto, otras las conclusiones. Je, pero si se compran una PC no se olviden de nuestra tan querida revista abuela, Xtreme PC, ¿eh?

Juan Pablo

Staff de Next Level:

Hola, me llamo Juan Pablo, tengo 15 años y con esta carta quería expresar mi opinión sobre "La Guerra de las Consolas". Tengo una Sega Dreamcast, y me parece una consola excelente. Antes de definir quién es la consola "ganadora" de esta guerra, habría que ver por qué esa consola es la ganadora. Porque es la que más unidades vendió, porque es la que mejores juegos tiene, porque es la más barata, etc. Bueno, el por qué es opinión de cada uno, no importa.

Creo que la PS2 no va a ser mejor que la DC sólo por ser la sucesora de la PS, es más, me parece que no va a poder con la DC (a corto plazo, después no sé), y acá va mi argumento. Hasta dentro de más o menos 3 ó 6 meses la PS2 no va a tener juegos que valgan la pena, de la lista que dieron en el número 22 de NL, RR V parece ser hasta ahora el único que vale la pena; DoA2 ya está hace un tiempo para DC; Unreal también está, pero para PC; Tekken Tag Tournament es el 3 de PS con la cara lavada (eso me dio a entender su Final Test) y puedo decir sin haber jugado a TTT, pero sí al 3, que Soul Calibur (lo tengo) le rompe el cu...; a FIFA 2001 le cambiaron (para bien) los gráficos, pero la jugabilidad sigue siendo un asco; MDK2 también está en DC y PC. Hasta abril (¡no se puede creer!) hay más o menos 5 juegos que me interesen de PS2. Los fanáticos de Sony y sus consolas dirán: "Sí, pero también vamos a tener MGS2, ZOE, GT2000, etc." Pero (por las dudas) les contesto:

1) Esos juegos van a salir, a excepción de GT2000, a mediados del 2001 o más allá.

2) Los dos primeros juegos mencionados, al ser de Konami, también van a salir para Xbox, y se supone por el potencial de la máquina de Billy que van a ser superiores a las versiones de PS2.

3) GT2000 no me calienta porque para DC tengo Sega GT.

4) Yo no me compraría ni en pedo una PS2 ahora sólo para ver DVD, ya que si me decido a comprar una consola es para jugar YA y no dentro de 6 meses, encima cuesta entre $900 y más de $1000, y si la justifican por el DVD, les digo que un reproductor de DVD cuesta menos. Ustedes pensarán que odio a la PS2, pero no, antes de comprar la DC pensaba en la consola antes mencionada pero cuando me di cuenta de las cosas que nombré antes, dije ¡NO! Obviamente, como tengo la Dreamcast, voy a querer lo mejor para esta consola, pero no por eso pienso que tengo una opinión cerrada. A la Gamecube me parece que le va a ir bien si Nintendo deja de producir tantos juegos para el público infantil, en cambio, si saca juegos similares a los de N64, no la veo en competencia. La Xbox es probable que sea la ganadora, seguro va a estar a un precio accesible para todos, pero lo que más importa aparte de lo mencionado son los juegos, que como dicen en Micro$oft deberán preocuparse por el juego en sí que por la programación. Si esto no se cumple va a estar tan llena de juegos malos como el mercado de PC. Otra cosa para que la vaya bien es que no lleve Windows y menos que los juegos sean instalables, ¿se imaginan estar en alguna parte de algún juego que les costó mucho llegar, no grabaron y en medio de la TV aparece un cartel que dice que hubo un error con el archivo Kernel32.dll o Winsock.dll? ¡NO! La L600 pinta parecida a la Xbox, pero como se sabe poco y nada, no opino.

Me pareció muy interesante el debate que abrió Diego de las cartas que hablan sobre este tema, coincido con algunas partes de algunas, por ejemplo, lo que dice Tomás sobre los chicos que creen que por llamarse PS2 va a ser la mejor, pero no opino igual que con respecto

a la Xbox; él dice que le va a ir mal porque Microsoft no tiene experiencia, pero le recuerdo que Sony cuando lanzó la PS tampoco tenía experiencia, y sin embargo fue la consola N°1 hasta ahora. Walter dijo que MGS2 no es el único juego que mantiene a la PS2 a flote (me parece que ni MGS2 la va poder mantener a flote, ya que no es exclusivo de la PS2 y va a estar también para la Xbox); argumentó con la siguiente frase: "¿Qué me dicen de los juegos de Square, los de Sony, los de EA, y todos los otros juegos de otras compañías en la enorme lista de títulos de PS2?". Sin ofender, le digo que Square es excelente en RPG, pero en otros géneros no siempre le va tan bien, mirá sino Driving Emotion Type-S (dicen que es muy malo); Sony con sus juegos no puede mantener a la PS2 ni en pedo; EA no es exclusiva de Sony, está en PC, y tampoco creo que pueda mantener a una consola. Gabriel Merino piensa que la Gamecube no va a tener éxito, entre otras cosas, por el simple hecho del diseño; me parece que está un poco equivocado. Deus Ex Machina, no creo que la Play siga N°1 porque sus juegos sean baratos, DC también tiene copias aunque mutiladas (tengo un amigo con un Crazy Taxi que en la presentación desaparece la textura de la calle, un Sega Rally 2 sin música durante la carrera, ¿la tiene?) pero al mismo precio que las de Play, y la DC está a un precio (depende el lugar) a un precio inferior o apenas superior. Pablo Patiño dijo que la consola más potente se quedará con nosotros, entonces, ¿por qué la N64 en su momento o la PS2 ahora no son las ganadoras? ¿eh? Además, él mismo se contradijo con que los juegos para PS2 son tan malos. Entonces, si lo único que importa es la potencia, ¿para qué se preocupa por los juegos? Tampoco me parece que la PS pueda competir con la DC, y en cuanto a que hay que esperar con la PS2, la espera es demasiada, ¿te parece que después de 1 año en Japón (lo cumple en marzo) y unos meses en USA no tengan juegos que valgan la pena?

Bueno, eso fue todo (por ahora) y gracias por leer mis opiniones.

P.D: Todo lo que dije fue con buena intención, aclaro esto porque capaz que alguno/s lo pudo haber tomado como una ofensa. Si alguien me responde, que sea sin insultos.

Ahora sí, me despido.
Hasta la próxima carta.

Bueno, viejo, te tuvimos que cortar un poco tu carta... ¡les sacamos las 16 posdatas! Y, ya que estamos en el tema, no se olviden de leer el fabuloso informe que el genio todopoderoso :0) de Ferzzola escribió sobre la XBox. No, en serio... puede que aclare algunas dudas, o agregue nuevos condimentos al debate. Pero la visión de Microsoft es más que prometedora...

Franco Lazzarini

Buenas y muy buenas, amigos de Next Level, primero quería felicitarlos por la revista, aunque estaréis cansados de que todo el mundo lo haga pero... qué se le va hacer, cuando alguien hace las cosas bien hay que decirlo. Bueno, después de todo este clásico ritual de halagos me dispongo a contarles lo que me pasa. Me llamo Franco Lazzarini, tengo 15 años y vivo en España (Benidorm). Soy un argentino más de los que cruza el charco para escapar de la miseria. Esto fue en septiembre del 2000. Les juro que lo último que hice antes de dejar Ezeiza fue comprar una Next Level para leer en el avión. Así que lo último que supe de ustedes es lo que aparece en el N° 20, el que tiene a James Bond en la tapa. Bueno, voy al grano, cuando vivía en la Argentina yo tenía una PlayStation como todo el mundo, y con los clásicos juegos truchos que yo no me daba cuenta del problema real de la piratería hasta que llegué acá. Yo vivía en Mar del Plata y allá es imposible conseguir un juego original. Tenía concretamente 81 CD´s porque al precio que estaban ¡como para no tenerlos! Sinceramente, si los juegos no hubieran estado a ese precio, no me hubiera comprado ninguna consola.

Bueno, pero llego acá y me doy cuenta que: Primero, tengo que tener un cable para juegos piratas conectado a la tele para verlos en color. Segundo: Cada juego original vale 8.000 pesetas, que son unos 40 pesos... entonces digo menuda M----A. Bueno, con toda mi calentura ahorré para mi soñada Play 2, la cual cuesta 74.000 pesetas (unos 370 pesos), lo cual es mucho dinero. Lo ahorro gracias a que la situación económica está bastante bien acá pero cuando voy con mi dinerito a comprarla me entero que encima hay que encargarla, pero antes de irme observo una caja que está ahí a un costado que dice DREAMCAST. ¡Les suena, no? (jaja) y pregunto y me entero que está unos 100 pesos, entonces digo ¿Quéeeee? y me puse a averiguar que tiene acceso a Internet, por lo cierto muy rápido, que se puede jugar en red, bajar actualizaciones y dije "Matanga" y la compré con teclado, mouse y siguiendo su consejo con SOUL CALIBUR (juegazo). Menos mal que les hice caso, también Quake 3, que con el mouse y el teclado va de miedo.

Les cuento que cada juego de la estafadora Play 2 cuesta 10.000 pesetas (50 mangos) lo mismo que media Dreamcast, y que los de l Dreamcast unas 8.000 pesetas, o lo que es lo mismo, 40 pesos; no es barato pero vale la pena porque tener los juegos en español no tiene precio.

Bueno, les pido que publiquen mi mail en la revista porque así le puedo mandar un saludo a mi amigo Mariano Caino (¡Hola, Mariano!) porque es la única forma de comunicarme con él porque él compra todos los meses la revista.

Un saludo a mi Argentina querida y a Next Level

¡Halá, amiguete! Gracias por acordarte de nosotros desde el otro lado del charco. Muy informativa tu carta. Saludos a vos y a Mariano, si nos está leyendo... Un abrazo a ambos. Lástima que no hay forma de avisarte que no tenés por qué quedarte sin Next Level aunque estés en España o en cualquier otro lugar del mundo... para eso tenemos nuestro site en Datafull.com. ¿Cómo le avisamos a Franco? ¡Tal vez Mariano pueda escribirle una carta!

¡Demonios! Se nos acabó el correo... ¡y nosotros seguimos sofocados del calor! Ya se puede nadar en nuestro propio sudor, demasiado repugnante como para que se lo imaginen. Bueno, los dejamos en compañía de sus respectivas vidas y esperemos que hayan empezado el milenio como ustedes se lo merecen. Ah, antes de despedirnos por completo, agradecemos a Pamela nuevamente sus dibujos, pero... ¡nos llegaron algo borroneados! Y bueno, Pam, por lo que decís en tu carta... ¡lo último que se pierden son las esperanzas! Por ahora vas bien, muy bien. También le mandamos un saludo a Filomena Caballero que insistentemente nos ha mandado saludos por mail. Un saludo para vos también, Filomena.

Chau a todos, queridos lectores, resguárdense del calor y tomen mucha agua. No vaya a ser cosa que se deshidraten o algo...

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más...

Febrero 2000 — NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Marzo 2000 — NUMERO 14



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Abril 2000 — NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Mayo 2000 — NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17



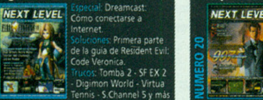
Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Análisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Poster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000 — NL EXTRA NUMERO 2

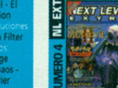


Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Poster: Dead or Alive 2

Mayo 2000 — NL EXTRA NUMERO 3

Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Poster Doble!: Shenmue

Junio 2000 — NL EXTRA NUMERO 4



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Poster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Julio 2000 — NL EXTRA NUMERO 5



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Agosto 2000 — NL EXTRA NUMERO 6

Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Parasite Eve 2

Septiembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 7



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica: Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Octubre 2000 — NL EXTRA NUMERO 8



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

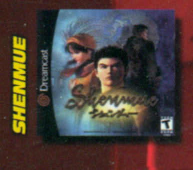
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90 Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.





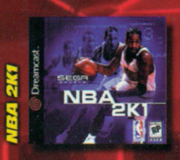
SHENMUE



STARLANCER



NBA 2K1



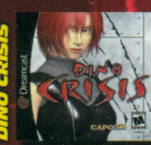
GRANDIA 2



FERRARI 355 CHALLENGE



DINO CRISIS



QUAKE III ARENA



METROPOLIS STREET RACER



S. OF ARCADIA



JET GRIND RADIO



VIRTUA TENNIS



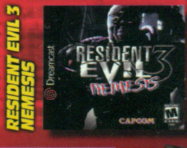
TONY HAWK'S PRO SKATER 2



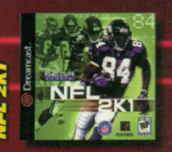
SONIC SHUFFLE



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



NFL 2K1



MEGA MEMORY CARD (800 BLOQUES)



NUEVAS VMU Y JOYSTICKS DE COLORES



MARACAS PARA SAMBA DE AMIGO

DREAMCAST SHOCK PAD CON VIBRACION INCLUIDA





PISTOLA + HOUSE OF THE DEAD



MOUSE DREAMCAST





VOLANTE RALLY 2 CON VIBRACION ¡SENSACIONAL OFERTA!

GAMESHARK



SVGA BOX

www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · American Express · VISA · CABAL

ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.